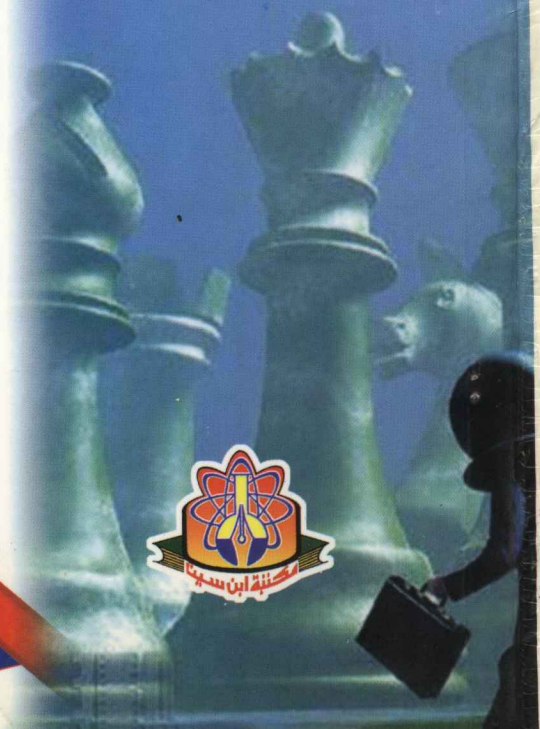
أسامة الصبّاغ

هيا نتعلم لعبة الأذكياء

الشطرنج

للناشئين



مكتبة ابن سينا

الشطرنج
أسامة الصباغ
مكتبة ابن سينا

أسامة الصباغ

هيا نتعلم لعبة الأذكياء

الشطرنج

للناشئين

« ذكر ابن حجر القول بإباحته .. وذكر جماعة من أكابر أصحابه أنه مباح لكنهم قيدوا ذلك بحالة ما إذا سلمت الأموال عن الخسران .. واللسان عن الطغيان .. والصلاة عن النسيان ! فهو أنس بين الإخوان .. واشتغال عن الغيبة والبهتان ! وحكى نحو هذه العبارة عن الشافعى» . (كف الرعاع .. لابن حجر الهيتمى)

مكتبة ابن سينا للطباعة والنشر والتوزيع والتصدير
٧٦ شارع محمد فريد - جامع الفتح - مصر الجديدة - القاهرة ت : ٦٣٧٩٨٦٣ - ٦٣٨٩٣٧٢ فاكس : ٦٣٨٠٤٨٣
IBN SINA BOOKSHOP *Printing - Publishing - Distributing - Exporting*
76 Mohamed Farid St., Heliopolis, Cairo Tel. : (202) 6379863 - 6389372 - Fax : (202) 6380483

المقدمة

لعبة الشّطْرَنْج فن من أجمل الفنون الجميلة التى عرفها العالم منذ آلاف السنين ويرجع تاريخها عندما كانت تمارَس فى الهند وفي مصر الفرعونية ، وانتقلت بعد ذلك إلى الحضارة الغربية وهناك ازدهرت لعبة الشطرنج ونمت وازدادت رسوخا وتألقا ،، و منذ أواخر القرن الخامس عشر عندما تم تأسيس القواعد الحديثة للعبة الشطرنج أصبحت من أكبر الألعاب شعبية في العالم ، والسبب في ذلك أنها ليست لعبة مكلفة ، ومن السهل على أى شخص اقتناء ((لوحة وقطع الشطرنج)) وفي متناول أي شخص أن يلعبها مهما صغر أو كبر سنه سواء كان طفلا أو كهلا.

ولقد مرت لعبة الشطرنج بمراحل كثيرة من أهمها تطوير قوانين لعبة الشطرنج حتى وصلت إلى ما نلعبه حاليا من قواعد وقوانين تطبق فى جميع أنحاء العالم .

وجدير بالذكر أن أول بطولة في العالم أقيمت في عام ١٨٥١ م بالاتحاد السوفيتي لبطولة الشطرنج الدولية والعالمية ، والذي فاز فيها بالمركز الأول ((اندرسون)) الألماني ثم ظهر بعد ذلك عباقرة الشطرنج من جميع أنحاء العالم الذين اشتهرت أسماؤهم لما حققوه من انتصارات وخطط مدهشه لمعت في سماء عالم البطولات الدولية للشطرنج وعلى سبيل المثال :

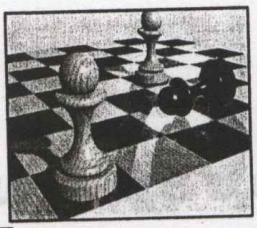
البطل النمساوي (شتا ينتز) والبطل الألمانى (لاسكر) والبطل السوفيتي (بوتفنك) ثم البطل (كاربوف) ولا نستطيع أن ننسى مئات آخرين من أساتذة ، وأبطال الشطرنج في مصر والدول العربية ،

ولكـــن ذلك يحتاج إلى مجلد ضخم يضم به اسم أبطال العالم والأبطال المغمورين من أبطال الدول العربية ، وهذا ليس مقصدنا بل همنا تقديم المســـاعدة والأخذ بيد المبتدئ إلي طريق الاحتراف ، ولقد راعينا أن يشـــتمل هـــذا الكتاب على كل الاختصارات والرموز التي تكتب بها الخطـــط في الـــبطولات الدولية أو الرمـــوز التي في الكتب العربية أو الإنجليزية ، .. وبالإضافة إلى لعب مباراة كاملة بين المؤلف والكمبيوتر وبذلك يكون هذا أول كتاب في جميع الدول العربية يقدم مباراة كاملة مـــن بدايـــتها إلى نهايتها بالرموز العربية والإنجليزية ، وحتى نضمن ما حققه الكتاب من أغراضه تم وضع بعض خطط لعبة الشطرنج بطريقة جديدة من نوعها حتي يستوعب المبتدئ كل ما تتضمنه لعبة الشطرنج في سهولة ويسر ، وذلك دون أي معوقات قد تحول بينه وبين أن يتعلم كل شيء عن لعبة الشطرنج .

وبذلـــك نكـــون وضعنا قدميك على بداية الطريق الصحيح نحو الاحتراف والبطولات الدولية و العالمية .

والله ولي التوفيق ، وهو نعم المولى ونعم النصير .

المؤلف



الباب الاول

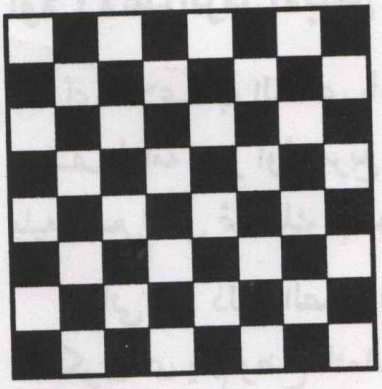
المعلومات الأساسية عن لعبة الشطرنج

أدوات الشطرنج

الشطرنج كأي لعبة رياضية له أدواته الخاصة به لأداء اللعب مع الاستمتاع باختبار قدرات الذكاء ودهاء العقل وتتكون أدوات لعبة الشطرنج من الآتي :

(١) الرقعة . (٣) الساعة . (٢) القطع . (٤) الورقة والقلم .

أولاً : الرقعة



شكل رقم (١)

يـــتم اللعب عليها ووضع القطع فوقها ، وهي لوحة مربعة الحجم وطول كل ضلع فيها حـــوالي ٣٥ أو ٤٠ سم ، و مربعاتها متساوية ومقســـمة بـــين اللونـــين الأبيض والأسود ، وإجمالي عدد مربعات الرقعة ٦٤ مربعا .

توضـــع رقعة الشطرنج بين اللاعبين المتنافسين ، ويكون المربع الأبيض يمين كل لاعب ، وسوف نتعرف فيما بعد على الاسم والرقم الخاص بكل مربع .

ثانياً : القطع :

يســـتخدمها اللاعبان لأداء اللعب ، ويتم تقسيم القطع بين اللاعبين ليأخذ كل لاعب ثمانية بيادق (أى العساكر)، وثمانية قطع أخرى هما :

- شـــــاه (أي الملك) قطعة واحدة فقط لكل لاعب .
- الـــــوزير (قطعة واحدة فقط لكل لاعب) .
- حصانان (فرسان) قطعتان لكل لاعب .

- فـــــــيلان (قطعتان لكل لاعب) .
- رخـــــــان (طبيتان) قطعتان لكل لاعب .

طـــريقة ترتيـــب قطـــع الشطرنج بين اللاعبين طبقا للقوانين الدولية للعبة الشطرنج:

قـــبل بدايـــة المباراة يتم ترتيب القطع فوق لوحة الشطرنج واللاعب الذي يلعـــب المباراة بالقطع البيضاء يسمى لاعب الركن الأبيض ، واللاعب الآخر المســـتخدم للقطـــع السوداء يسمي لاعب الركن الأسود ، وفيما يلي طريقة ترتيب اللاعبين لقطع الشطرنج :

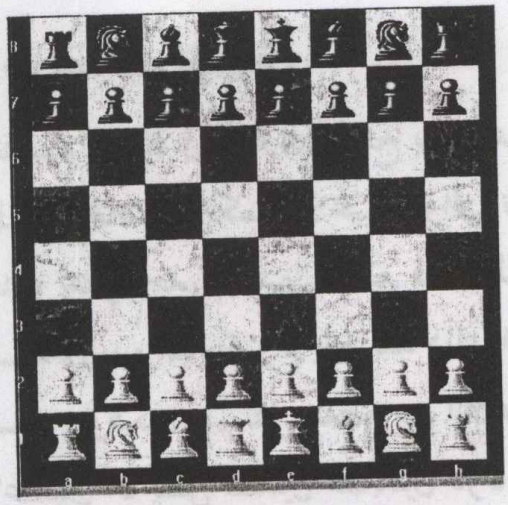
أولا : لاعب الركن الأبيض :

أى اللاعـــب الـــذى يأخذ القطع البيضاء ، ويبدأ بوضع (الرخ) فى أول صـــف أمامه وهو أول مربع على اليمين وفى ثاني مربع الحصان وفى المربع الذى يليه يضع الفيل ثم الملك ثم الوزير ويليه الفيل ثم الحصان ثم آخر مربع الرخ .

ثم يأتى بعد ذلك الصف الثانى الذى يضع اللاعب على كل مربع (بيادق) عسكرى أى يتم وضع الثمانية عساكر على ثمانية مربعات فى الصف الثانى .

ثانياً : لاعب الركن الأسود :

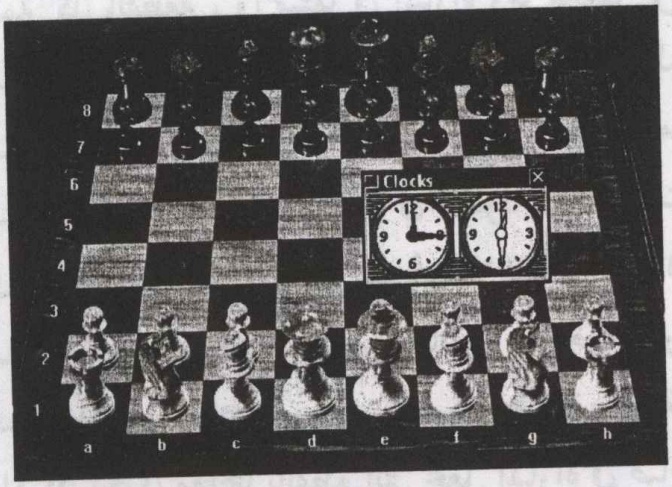
أى اللاعب الذى يلعب بالقطع السوداء ، و يجلس لاعب الركن الأسود في الجهـــه المقابلـــة للاعـــب الركن الأبيض ، ويرتب لاعب الركن الأسود قطع الشـــطرنج الســـوداء بنفس الترتيب الذى فعله لاعب الركن الأبيض ما عدا قطعتين ((الوزير والملك)) فإنهما يوضعان بشكل عمودىّ أمام الوزير الأبيض والملـــك الأبـــيض ، وحتى لا يختلط عليك الأمر فأن الوزير الأبيض يقف على المربع الأبيض ، والوزير الأسود يقف على المربع الأسود ، وبذلك قد ضمنت أنـــك لا تخطئ فى ترتيب قطع الشطرنج بالطريقة المعترف بها دوليا ، وكما هو متبع فى جميع أنحاء العالم ، وفى الشكل رقم ((٢)) يوضح طريقة وضع القطع على رقعة الشطرنج بطريقة صحيحة :



شكل رقم (٢)

ثالثا : الساعة :

ذات وجهـــين يتم من خلالها تسجيل الوقت المستغرق في التفكير للاعبين ، ويوقف اللاعب حركتها بعد نقل القطعة من جهته ، ثم يعاد تشغيلها لقيد الزمن الذي استغرقه المنافس ليحرك قطعته ، وهذه الساعة مهمة جدا ، و ضرورية في البطولات الدولية والمسابقات المحلية .



شكل رقم (٣)

رابعا : الورقة والقلم :

يستعملان لتسجيل اسم اللاعب والزمن المستغرق واسم المربع ورقمه واسم القطعـــة التي نقلها كل لاعب ، و يتم كتابة ذلك تفصيلا بالرموز حتى يستفاد مـــن أكثر اللاعبين خبرة ومهارة في البطولات الدولية ، وتدريس خططهم من خلال الكتب .

طريقة بدء المباراة :

تقـــام المباراة فى لعبة الشطرنج بين لاعبين ، وقبل بدء المباراة يتم اختيار لون القطـــع الخاصـــة بكـــل لاعب ، والتى تنحصر بين اللونين الأبيض والأسود ، وعندما يختار أحد اللاعبين القطع ذات اللون الأبيض يصبح من حقه نقل أول قطعـــة في بدء المباراة ، ثم يليه بعد ذلك اللاعب الذي اختار القطع ذات اللون الأسود ، وهكذا يتم نقل القطع بين اللاعبين بالتتابع ، ولا يجوز لأي لاعب من اللاعـــبين أن ينقل قطعتين متتابعتين دون أن يفصلهما نقلة لاعب منهما، وبعد انـــتهاء المباراة بفوز أحد اللاعبين أو التعادل بينهما يتم تبادل القطع ، أي من كان يلعب المباراة السابقة بالقطع البيضاء يلعب المباراة الجديدة باللون الأسود.

طريقة تحرك قطع الشطرنج في المباراة :

تختلف كل قطعة في لعبة الشطرنج عن غيرها في طريقة سيرها لذا يجب معرفة قـــيمة كل القطعة ، وأهميتها في المباراة وما يمكنها من تأدية حركات مؤثرة في الحصـــول على الفوز بالمباراة ، وكلما كان لقطعة الشطرنج مداها الطويل في تخطـــى حصـــون المنافس والاستيلاء على أكبر كم من المربعات المحيطة بالملك ((الشاة)) وذلك بخسائر بسيطة في الجنود كلما زادت أهميتها في المباراة ، ولا شك أن الانتصار على المنافس لا يأتي إلا بالتحرك في اتجاهات كثيرة حول ملك (شاه) المنافس مستخدما شعار المقاتلين (الهجوم خير وسيلة عن الدفاع) أى لا تنتظر المنافس يهاجمك وينتشر بجنوده بطريقة منظمة على أرض ملعبك ولكن عليك أن تكون مهاجما بالقطع التى تجعل المباراة في صالحك .

والمعيار الطبيعي لقيمة القطعة يختلف بين لاعب وآخر فقد نجد لاعبا لا يهتم بالاحـــتفاظ بالحصانين طول مدة المباراة ، ويفضل عليهما الفيلين ، ولاعبا آخر يفضـــل الرخين علي الوزير ، ونترك هنا المعايير الفنية لمدى خبرة اللاعب التي يكتسبها من عدد المباريات الكثير بينه وبين اللاعبين المحترفين ولا يهم بالطبع في بدايـــة اللاعب الانتصار على أي لاعب ، ولكن المهم اكتساب الخبرة ، وجعل

كـــل دور مع اللاعب المحترف بمثابة درس خاص ، وذلك بالاستفادة من خبرة اللاعب المحترف بقدر المستطاع ، ويجب أن تجيب على هذين السؤالين بعد كل مباراة :

ما هى القطع التى اعتمد عليها المنافس لتحقق انتصاره ؟

ما هى الخطة التى اعتمد عليها اللاعب المنافس لتحقيق أهدافه ؟

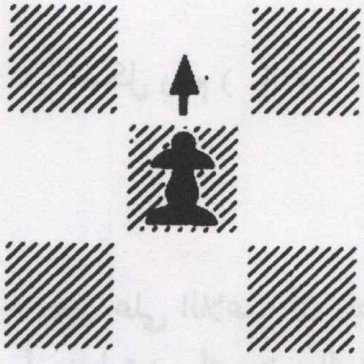
والإجابة على هذين السؤالين بعد كل مباراة تعطيك الخبرة ولا يوجد بطل أصـــبح بطـــلا بـــين عشـــية وضحاها دون اكتساب خبرته من أرض الواقع والتحديات والمباريات الكثيرة في لعبة الشطرنج .

وجدير بالذكر أن الملك ((الشاة)) هو القطعة الوحيدة التي تكون خارج المنافسة من أي تقييم فني ، ولأنه لا يجوز عمل أي مقارنة بين الملك ((الشاة)) وبين أي قطعة مهما كانت أهميتها في المباراة ، وذلك لأن في نهاية الملك (الشاة) يكون بذلك قد انتهت المباراة كلها .

ولقـــد تم شـــرح طـــريقة سير كل قطعة شرحا وافيا مع الصور التوضيحية لطريقة حركة كل قطعة في لعبة الشطرنج وهما كما يلي :

أولاً : العسكري ((البيدق)) :

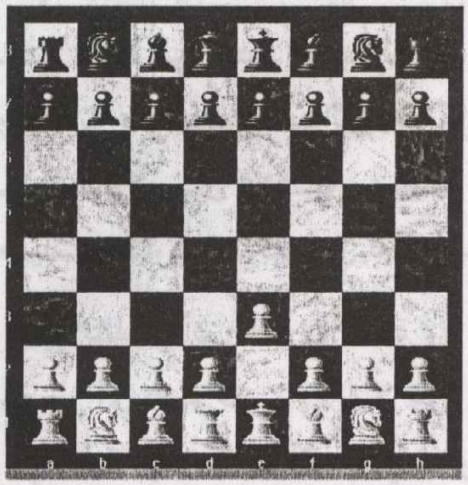
يـــتحرك العســـكري ((البيدق)) مربعا واحـــدا فقط إلى الأمام أو إلى جانب زاوية المـــربع الذي يقف عليه ، وفي الحركة الأولي لأي عســـكري يمكـــنه أن يتحرك إلي الأمام لمســـافة مـــربعين وإذا لم يفعل ذلك ، وتحرك البيدق لمسافة مربع واحد يكون بذلك ، قد خســـر هـــذا البيدق ميزة التحرك إلى الأمام مـــربعين ولا يمكـــنه بعد ذلك إلا أن يتحرك مربعا واحدا فقط .



شكل رقم (٤)

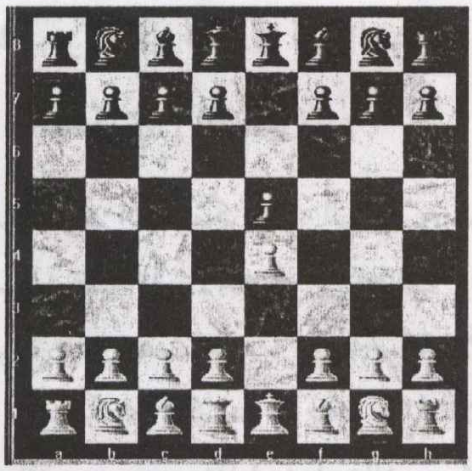
تقسم حركات العساكر ((البيدقات)) على النحو التالى :

١- حـــرك العسكري ((البيدق)) إلى الأمام خطوة مربعا واحدا فقط في خط رأسي ،كما هو موضح بالشكل رقم ٥ :



شكل رقم (٥)

٢- حركة العسكرى لمسافة مربعين إلى الأمام في أول الحركة له في المباراة ، كما هو موضح بالشكل رقم ٦ :

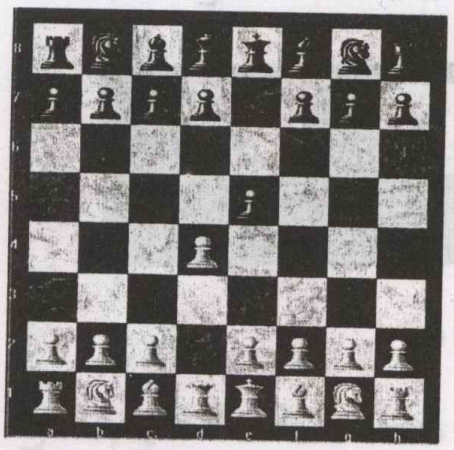


شكل رقم (٦)

٣- يتعين على اللاعب أن يختار في أول حركة فقط للبيدق أن يتحرك خطوة أو خطوتين ، أى يضع البيدق فوق المربع الأول أو الثاني .

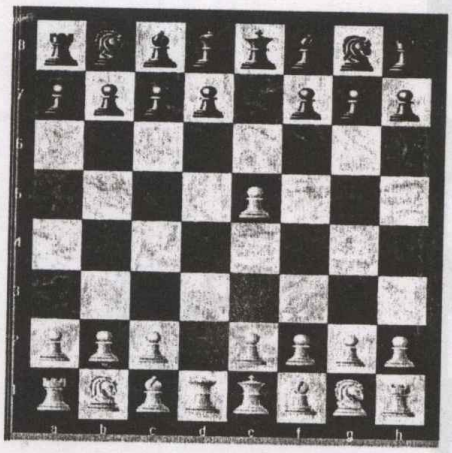
٤- للبـــيدق الحق في أخذ قطعة من منافسه وجعلها خارج المباراة نهائيا، وذلك إذا كانـــت قطعـــة المنافس علي زاوية مربع البيدق ، ليقف البيدق مكان القطعة التى تم حذفها من المباراة كما هو موضح بالشكل رقم ٧ ، ٨ :

أ- العسكرى قبل أخذ قطعة المنافس



شكل رقم (٧)

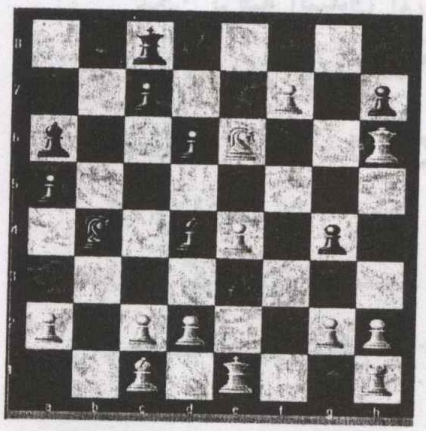
ب – بعد أخذ بيدق المنافس



شكل رقم (٨)

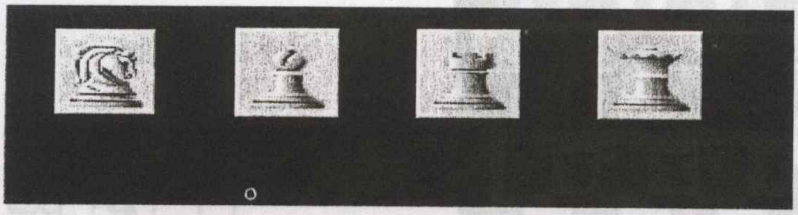
٥- من مميزات البيدق التي ينفرد بها عن غيره من قطع الشطرنج أنه يمكنه الترقي إلى أى رتبه من هذه القطع ((وزير أو فيل أو حصان أو رخ)) وذلك بعد أن يصل البيدق إلى أول خانة أمام المنافس كما هو موضح بالشكل رقم ٩ ، ١٠ :

أ – عندما يصل العسكرى الأبيض إلى الصف السابع الذى أمامه :



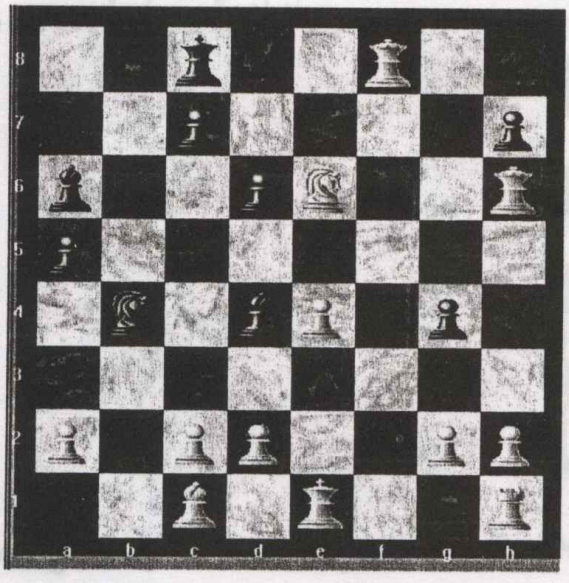
شكل رقم (٩)

ب – وتستطيع أن تختـــار وزيرا آخر لك



شكل رقم (١٠)

ج – تم ترقية العسكرى الأبيض إلى رتبة وزير

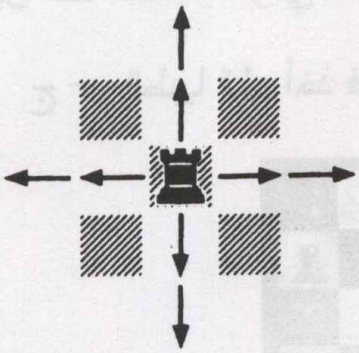


شكل رقم (١١)

ملحـوظـة :

يمكن ترقية البيدق إلى رتبة (الوزير) وذلك بحذف البيدق من المباراة ونزول الوزير بدلاً منه وينطبق ذلك على جميع القطع مثل: الفـــيل و الحصان والرخ ، وبالطبع لا يستطيع البيدق الترقية إلى رتبة ((الملك)) ، كما أنه لا يستطيع البيدق الرجوع إلى الوراء ولـــو كانـــت خطـــوة ((مربع)) ؛ لذا فإن البيدق هو القطعة الوحيدة التى لا يمكن الرجوع في سيره إلى الوراء.

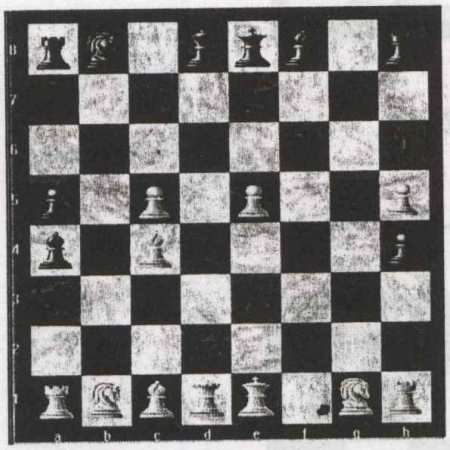
ثانياً الرخ (الطبيا) :



شكل رقم (١٢)

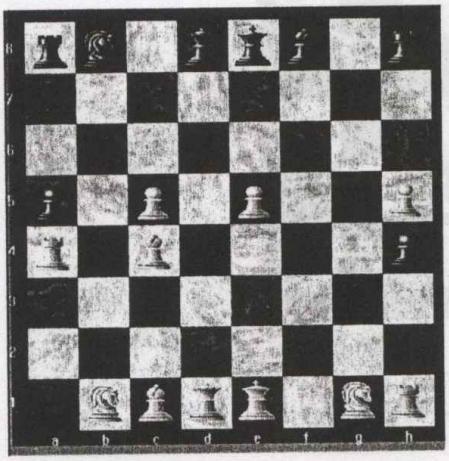
يسير الرخ(الطبيا) في خط عمودي أو جانبي بمسافة مربع أو ثمانية مربعات علي أن لا يكون واقفا أمام طريقه ، أي قطعة من جيشه ، وبالطبع يأخذ قطعة المنافس التي تقف أمام طريقه ويقف مكانها بعد حذفها مـــن المباراة . وفيما يلي الأشكال التى توضح طريقة سير الرخ:

١- طريقة سير الرخ في خط عمودى ، كما هو موضح بشكل (١٣) قبل أخذ القطعة وفي شكل (١٤) بعد أخذ القطعة من المنافس :



- الطبيا قبل أخذ الفيل الذي واقفا أمام الطبيا ذات اللون الأبيض أمامها في خط سير عمودى

شكل رقم (١٣)

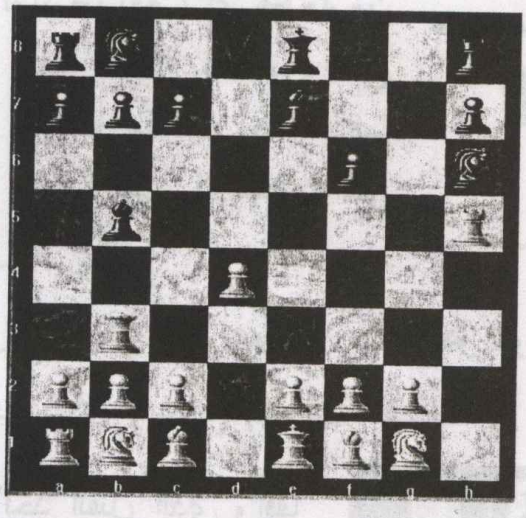


- الطبيا بعد أخذ فيل المنافس الذي أمامها :

شكل رقم (١٤)

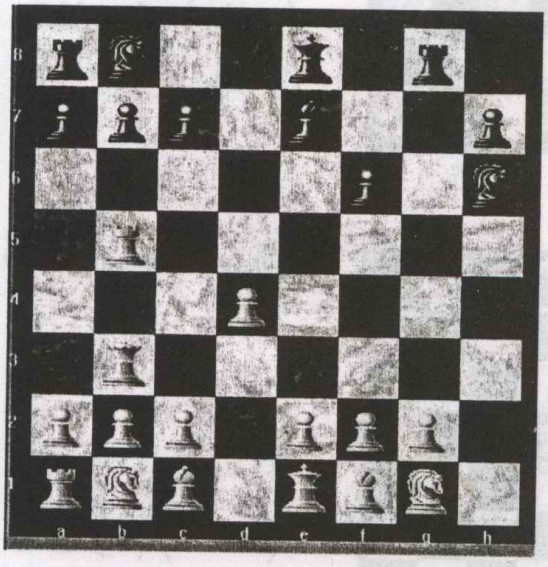
٢- طريقة سير الرخ في خط جاني كما هو موضح بشكل رقم ١٥ قبل أخذ القطعة ، وفي شكل ١٦ بعد أخذ القطعة من المنافس :

ج - الطبيا قبل أخذ فيل المنافس في خط جانبي :



شكل رقم (١٥)

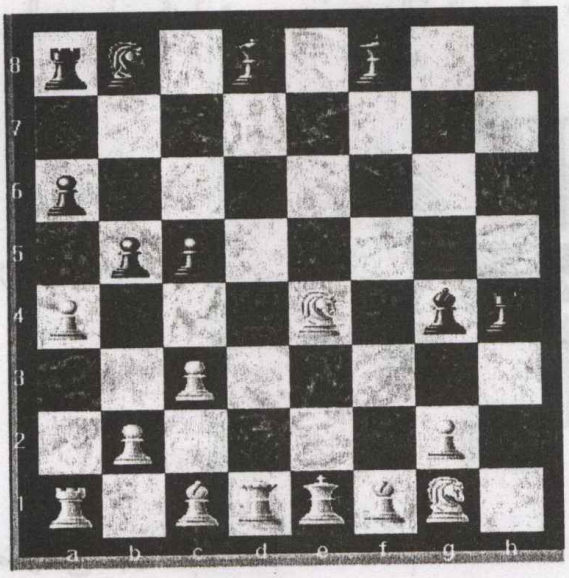
د - الطبيا عندما أكلت قطعة المنافس



شكل رقم (١٦)

٣- يوضح هذا الشكل عدم قدرة الرخ علي السير وأخذ قطعة المنافس إذا كانت أمام طريقه قطعة من جيشه :

الطبيا ذات اللون الأسود لا تستطيع أكل الحصان الأبيض:



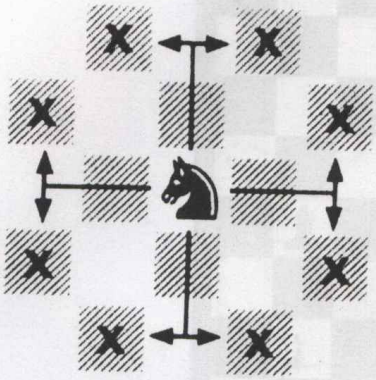
شكل رقم (١٧)

ثالثاً الحصان :

يمشي الحصان متخذا في مشيه شكل حرف (L) بأن يعد مربعين إلى الأمام ثم يقف في المربع الثالث الذي بجانب المربع الثاني يمينا أو يسارا ، والحصان هو القطعة الوحيدة في لعبة الشطرنج الذى يتميز بالقفز من فوق جميع القطع التى من جيشه ، أو من جيش منافسه ، يمكن للحصان أن يأخذ قطعة منافسه التي تقف فوق المربع الثالث (أي في نهاية حرف L) وبذلك يمكن للحصان أن يقف مكان قطعة المنافس وحذفها من المباراة ، ولكن لا يستطيع الحصان أن يأخذ قطعة منافسه ، ولو كانت بجانبه أو كانت قطعة منافسه واقفة في المربع الثاني ، أي

يفهم من ذلك أنه يجب أن يأخذ قطعة المنافس التى تقف في المربع الثالث بعد عد مربعين للأمام ، ثم يقف بجانب المربع الثانى ، وفيما يلي الأشكال التوضيحية لطريقة سير الحصان :

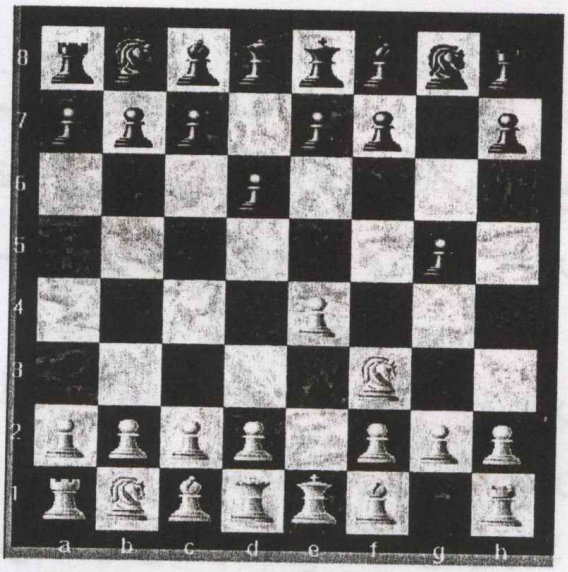
١- خط سير الحصان كما هو موضح بالشكل رقم ١٨ :



شكل رقم (١٨)

٢- شكل توضيحي قبل أخذ قطعة الخصم أ :

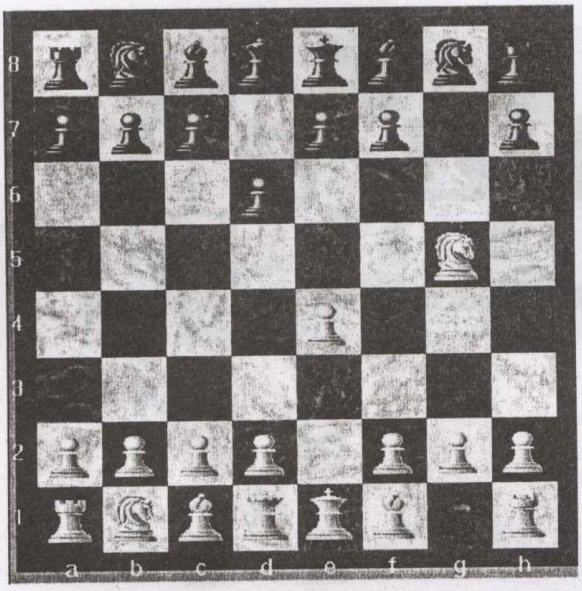
- الحصان قبل أخذ العسكرى



شكل رقم (١٩)

٣- شكل توضيحي بعد أخذ قطعة الخصم ب

- الحصان بعد أخذ العسكرى واحتل مكانه



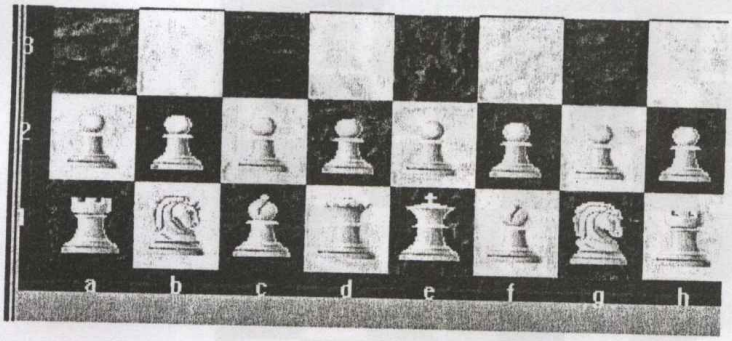
شكل رقم (٢٠)

رابعـا الفـيل :

يتحرك الفيل بنفس لون المربع الواقف عليه متخذا من زاوية المربع الذى يقف عليه طريقة سيره في المباراة ، ولتوضيح ذلك فإنك تجد فيلين: أحدهما يقف على المربع الأبيض ، والآخر يقف على المربع الأسود ، ويسير كل فيل بلون المربع الذي يقف عليه ليقف في المربع الذي بنفس لون المربع الذي كان واقفا عليه من قبل ، و يمكنه أن يأخذ قطعة المنافس التى تقف علي نفس لون المربع الذي كان واقفا عليه ، إذا لم تعترض طريقه قطعة من جيشه ، أي أن الفيل يعتبر القطعة الوحيدة في لعبة الشطرنج التي تسير بلون المربع الذي يقف عليها .

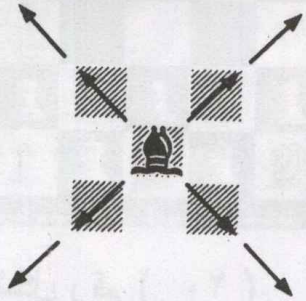
شـــكل رقم(٢١) يوضح ترتيب القطع وملاحظة اللون الذي يقف عليه الفيلان :

أ –

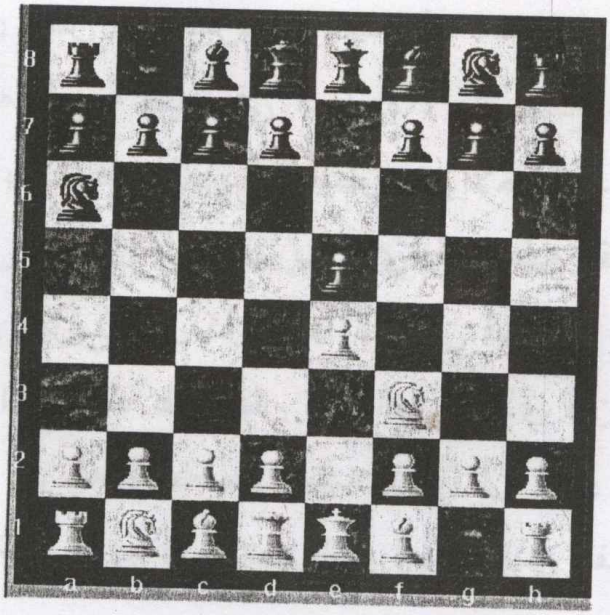


شكل رقم (٢١)

ب –

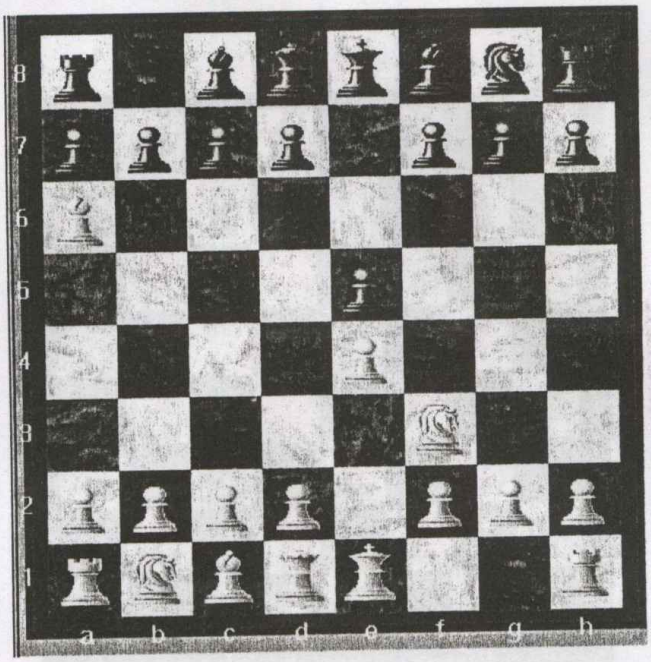


٢- شكل توضيحى لخط سير الفيل الذى يقف على المربع ذى اللون الأبيض قبل أخذ قطعة المنافس :



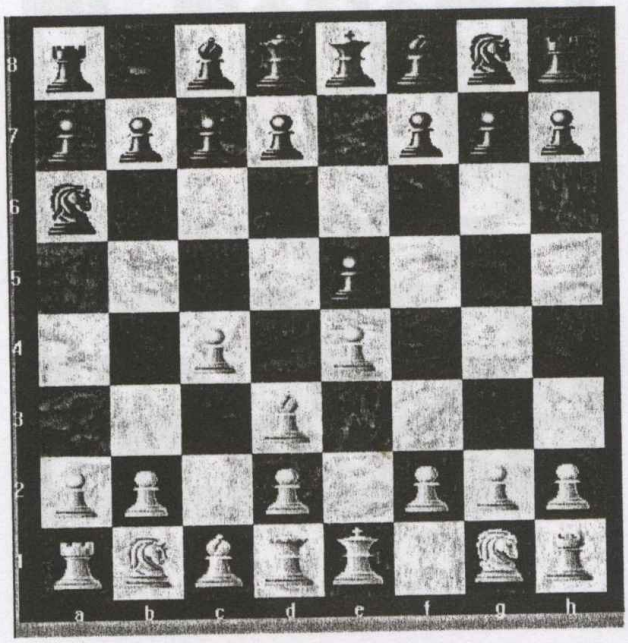
شكل رقم (٢٢)

الشكل رقم (٢٣) يوضح بعد أخذ قطعة المنافس :



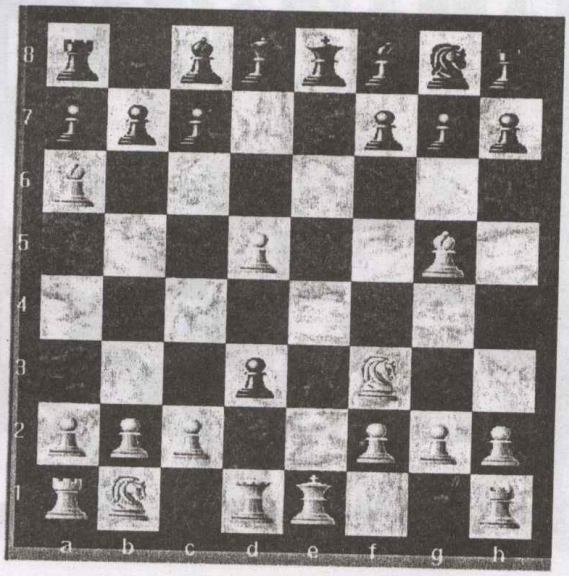
شكل رقم (٢٣)

شكل رقم (٢٤) يوضح عدم قدرة الفيل على أخذ قطعة المنافس لأنه اعترض طريقه قطعة من جيشه :



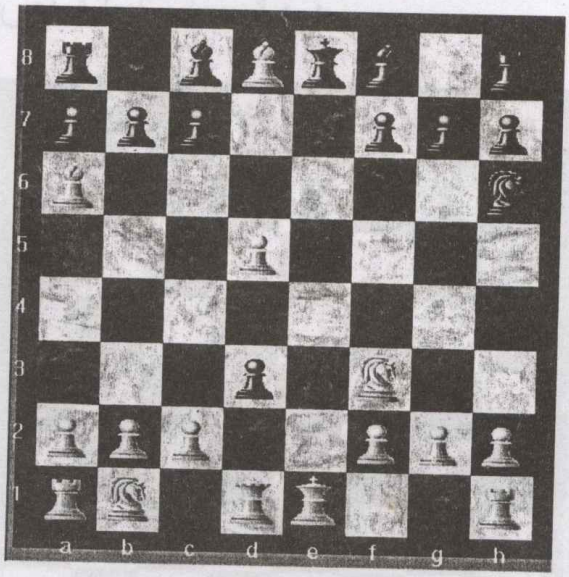
شكل رقم (٢٤)

شكل رقم (٢٥) يوضح خط سير الفيل الذى يقف على المربع ذى اللون الأسود :



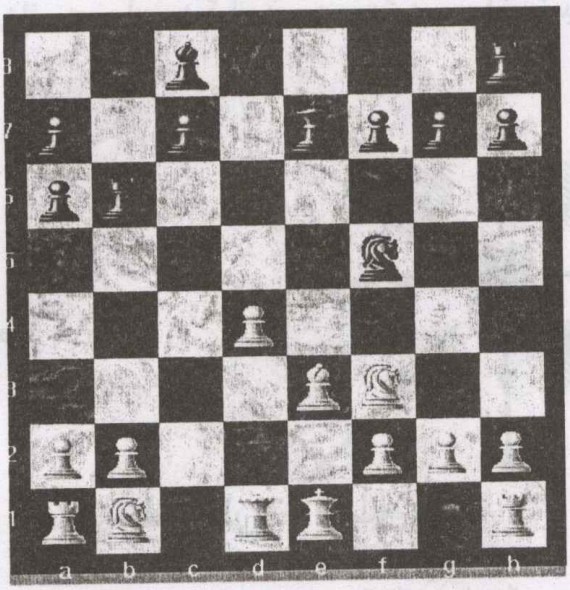
شكل رقم (٢٥)

شكل (٢٦) يوضح بعد أخذ قطعة المنافس :



شكل رقم (٢٦)

شكل(٢٧) يوضح عدم قدرة الفيل على أخذ قطعة المنافس ، لأنه اعترض طريقه قطعة من جيشه :



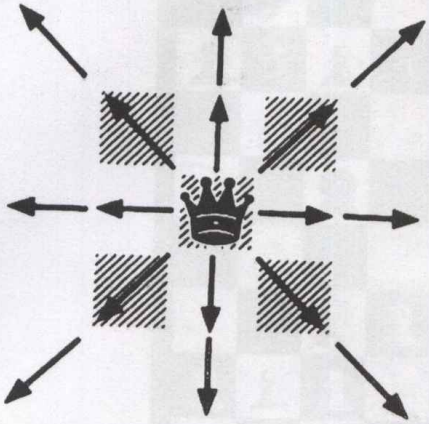
شكل رقم (٢٧)

وجدير بالذكر أن الفيل يأخذ على آخر مدى لزاوية المربعات ((أي عندما يكون أحد الفيلين واقفا على المربع ذى اللون الأبيض يأخذ على آخر مدى زاوية للمربعات البيضاء ، وإذا كان الآخر واقفا على المربع ذى اللون الأسود يأخذ على آخر مدى زاوية للمربعات السوداء)) .

خامساً الوزير :

يتميز الوزير بأنه يسـير مثل القطعتين الرخ والفيلين اللذين يقفان على اللونين :الأبيض والأسود، ولكن الوزير لا يستطيع أن يسير مثل (الحصان)

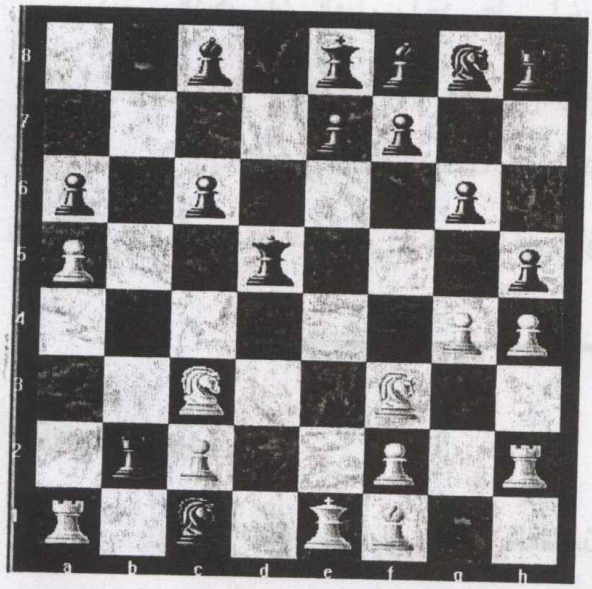
وطريقة أخذ الوزير للقطع من منافسه هي نفس طريقة الرخ والفيلين في أخذ القطع ، وذلك بالطبع دون أن تعترض طريق سيره للوصول لقطعة منافسه ، أي : قطعة من جيشه ، ولتوضيح ذلك نتعرف على طريقة سير الوزير :



شكل رقم (٢٨)

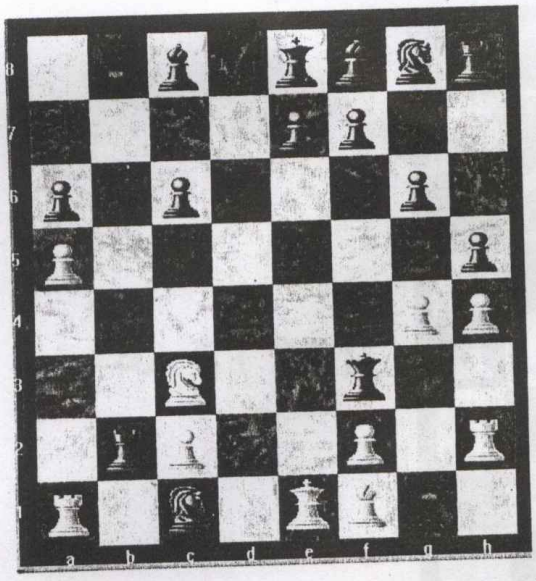
أولا : الوزير يتحرك بنفس طريقة الفيلين:

نجد أن هناك قطعة للمنافس تكون واقفة بزاوية مربع الوزير ذى اللون الأبيض كما هو موضح بالشكل رقم (٢٩) :



شكل رقم (٢٩)

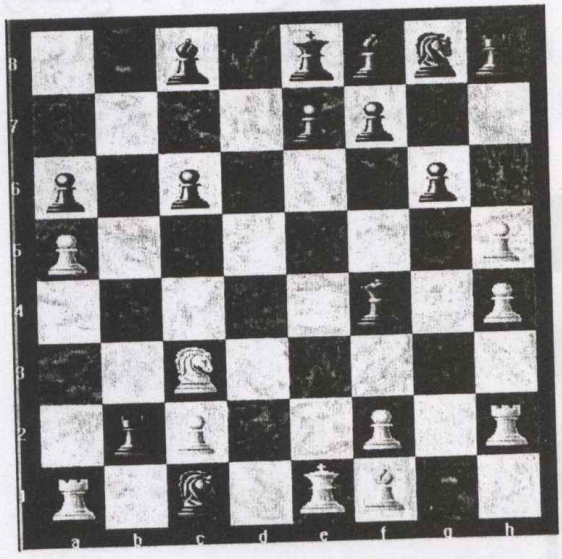
وفي الشكل رقم (٣٠) نجد أن الوزير يأخذ قطعة المنافس ويقف مكانها كما يفعل الفيل الأبيض :



شكل رقم (٣٠)

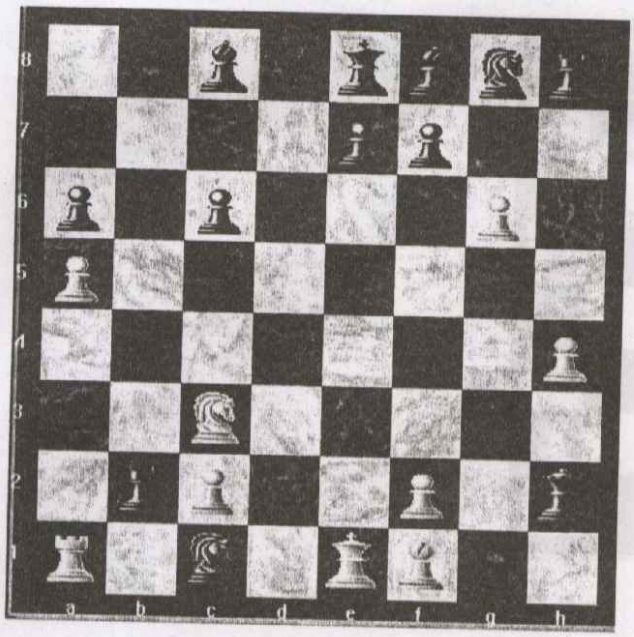
الوزير يتحرك مثل الفيل ذى اللون الأسود :

لأن الوزير يأخذ أي خطوة مثل (الرخ) لا تنس هذه الميزة فإنه بذلك يستطيع تغير لون المربع الواقف عليه إذا تحرك مربع أمامه ، أو خلفه مثل الطبيا ، ولتوضيح ذلك نجد الوزير واقفا على اللون الأبيض كما هو في الشكل السابق رقم (٣٠) ثم أخذ خطوة ووقف بطريقة الرخ ووقف على المربع ذى اللون الأسود كما هو مبين بالشكل التالي رقم (٣١):



شكل رقم (٣١)

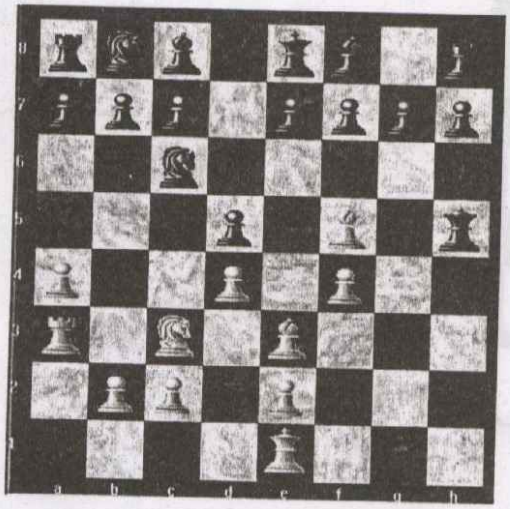
وفي الشكل رقم (٣٢) نجد أن الوزير يأخذ قطعة المنافس ويقف مكانها كما يفعل الفيل الأسود :



شكل رقم (٣٢)

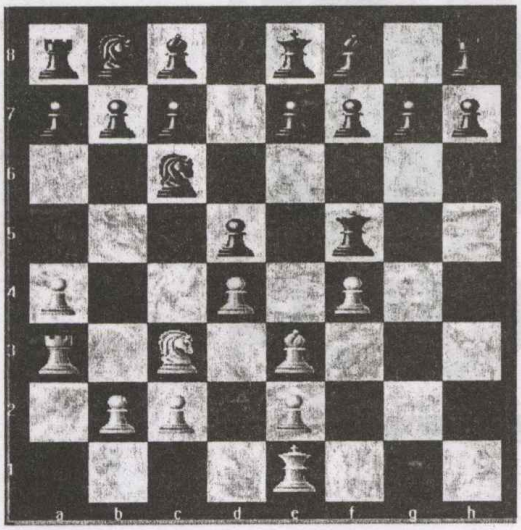
ثانيا : الوزير يتحرك بنفس طريقة الرخ (الطبيا) :

يستطيع الوزير أن يتحرك مثل الرخ و يأخذ قطعة منافسه التي تقف أمامه، أو خلفه على طريقة الرخ ، وبذلك يكون الوزير هو القطعة الوحيدة في لعبة الشطرنج التي تتميز بحركة قطعتين في وقت واحد ، وبالطبع لا يستطيع أن يأخذ قطعتين في حركة واحدة ، ولكن ينقل حركه ثم الثانية بعد أن ينقل المنافس قطعته ، وفيما يلي الشكل(أ) يوضح حركة الوزير بنفس طريقة الرخ في السير قبل أخذ قطعة المنافس:



شكل رقم (٣٣)

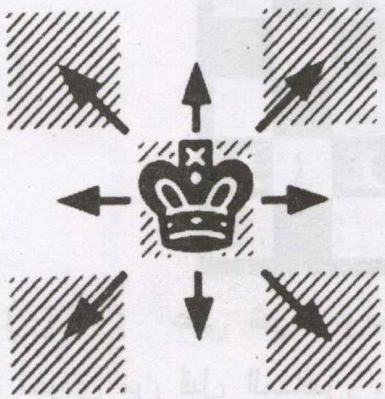
الشكل رقم (٣٤) يوضح حركة الوزير بنفس طريقة الرخ في السير بعد أخذ قطعة المنافس :



شكل رقم (٣٤)

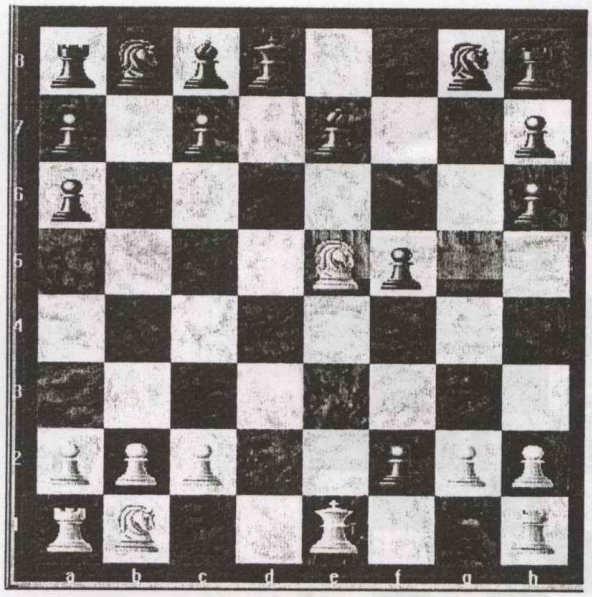
سادساً الملك :

يسير الملك خطوة (مربعاً واحداً) في جميع الاتجاهات الأربعة إلى الأمام وإلى الوراء وإلى اليمين وإلى الشمال كما هو موضح بالشكل التالى رقم (٣٥) :



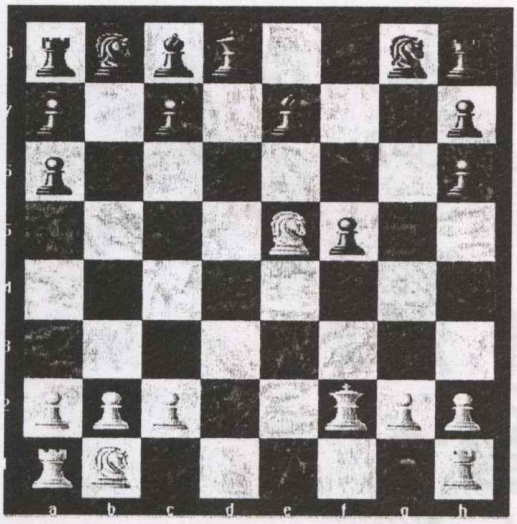
شكل رقم (٣٥)

ومن حق الملك أن يأخذ قطعة المنافس التي تقف بأي مربع من المربعات التي بجانبه كما هو موضح بالشكل (ب) :



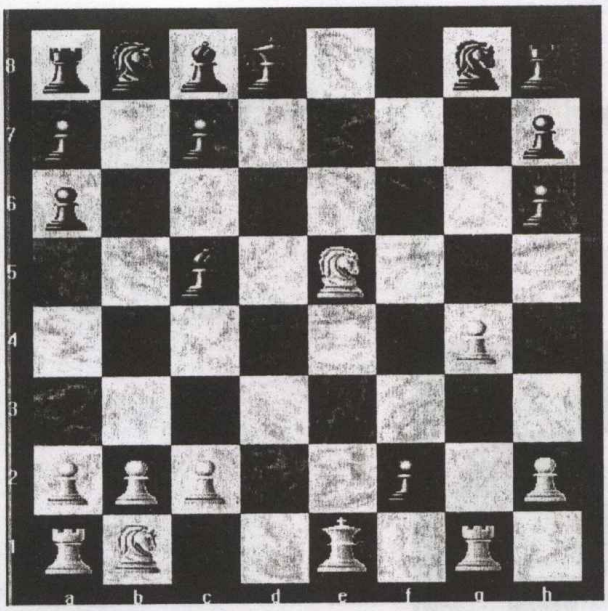
شكل رقم (٣٦)

الشكل رقم (٣٧) بعد أخذ قطعة المنافس :



شكل رقم (٣٧)

ويتم العمل بشكل (٣٧) على شرط واحد أن لا تكون قطعة المنافس محمية بقطعة أخرى من قبل المنافس ، أي لا يمكن ان يأخذ قطعة ويجعل نفســـه في (كش ملك أو كش مات) و الشكل (٣٨) يوضح عدم قدرة الملك على أخذ قطعة المنافس لأنها محمية من قبل المنافس :



شكل رقم (٣٨)

التبييت :

الغرض من التبييت حماية الملك من هجوم المنافس ، و حركة التبييت تلعب مرة واحدة للملك فى المباراة لأى من اللاعبين ، وقد لا يلعبها أحدهما أو لا يلعبها اللاعبان وذلك يترتب على حسب خطط كل لاعب أثناء المباراة، و يسمح للملك في حركة التبييت أن يتحرك أكثر من مربّع واحد هو والطبيا معا في حركة واحدة ، و تعتبر حالة التبييت نقلة واحدة لأي لاعب ، ولكي تتم حركة التبييت بصورة صحيحة عليك اتباع الشروط التالية :

١- حركة التبييت لا تكمن إلا بخلو المربعات التي بجانبي الملك والطبيا التي سيتم التبييت معها .

٢- ان لا يكون الملك وقت التبييت خاضعا للتهديد من قبل المنافس ، أي (كش ، check) .

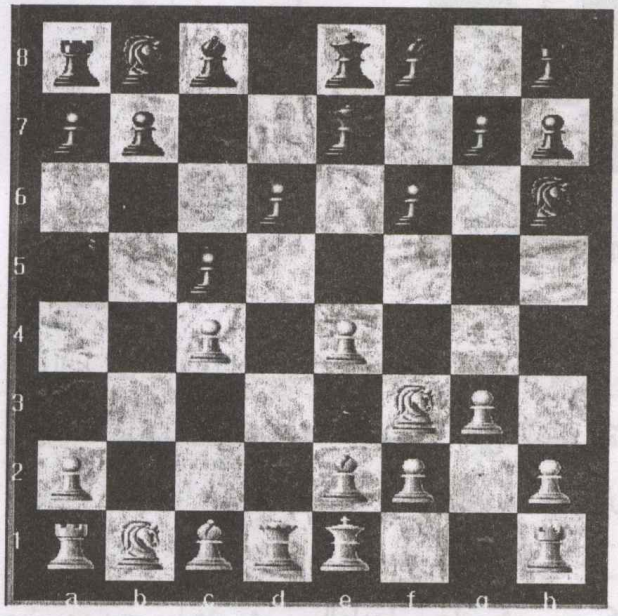
٣- ألا يكون المربع الذي سيستقر عليه الملك بعد التبييت خاضعا للتهديد من قبل المنافس .

تجد حالتين للتبييت (التبييت القصر ، والتبييت الطويل) وهما كما يلي :

أولا : التبييت القصير :

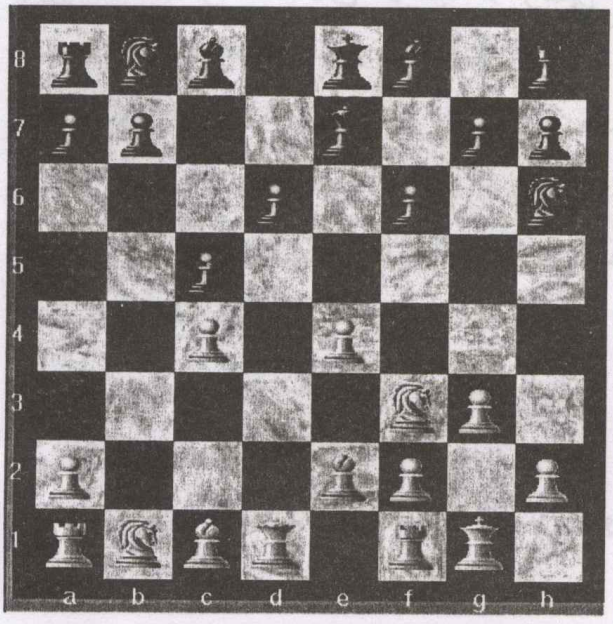
يتم نقل الملك ليقف إلى المربع الذي كان يقف عليه الحصان ، وتنقل الطبيا إلي المربع الذي كان يقف عليه الفيل كما هو موضح بالشكل التالي :

أ – قبل التبييت :



شكل رقم (٣٩)

ب – بعد التبييت :

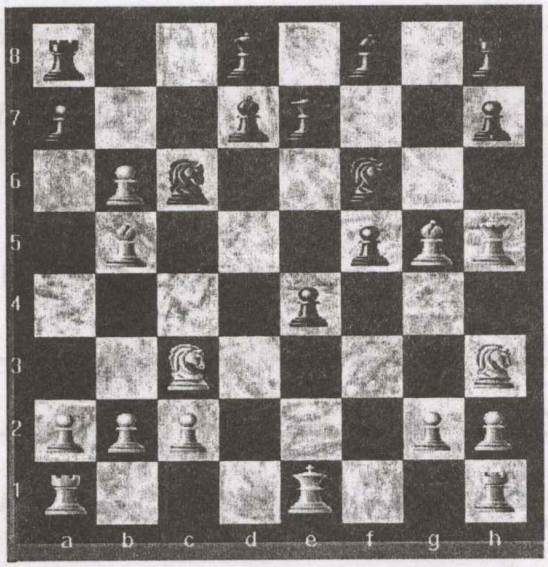


شكل رقم (٤٠)

ثانيا : التبييت الطويل :

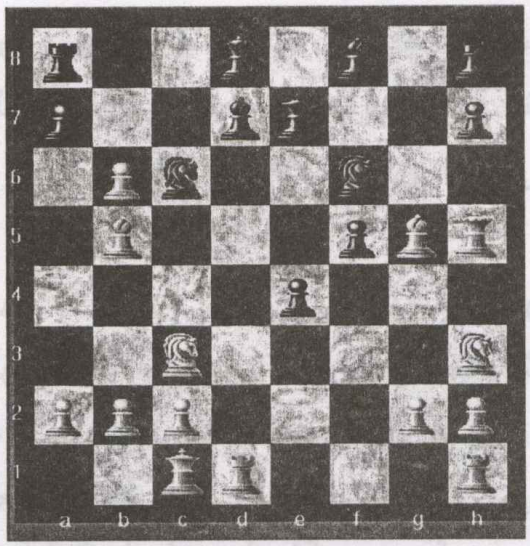
يتم نقل الملك إلى المربع الذي كان يقف عليه الفيل ، وتنقل الطبيا إلي المربع الذي كان يقف عليه الوزير، كما هو موضح بالشكل التالي:

أ – قبل التبييت :



شكل رقم (٤١)

ب – بعد التبييت :



شكل رقم (٤٢)

طريقة إنهاء المباراة

تنتهي المباراة في لعبة الشطرنج في الثلاث حالات التالية :

١- فوز أحد اللاعبين وذلك بعد موت ملك المنافس ، أي بعد عمل ((كش ملك)) وعدم قدرة المنافس على تحريك الملك أو تفادي (الكش) بأي قطعة.

٢- تنتهي المباراة بالتعادل بين اللاعبين إذا اقتنع كلاهما أنه لا يستطيع أحدهما إنهاء المباراة لصالحه .

٣- تنتهي المباراة بانسحاب أحد اللاعبين ، وذلك قبل موت (الملك) أي إذا كان اللاعب الذي عليه نقل الملك غير مهدد (الملك بكش) ولكن اللاعب يري من مطلق خبرته أنه لا فائدة في استمرار المباراة ، وأنه لا يستطيع الاستفادة من استمراره في اللعب .

الاصطلاحات والرموز الخاصة بلعبة الشطرنج :

يتعين على اللاعب المبتدئ معرفة الرموز الخاصة بلعبة الشطرنج ، وأيضا من الضروري فهم الأساسيات التكتيكية والاستراتيجية، وكيفية تسجيل حركات الشطرنج في البطولة الدولية للعبة الشطرنج ، وكيفية قراءة كتاب عن خطط الشطرنج وفك رموزه بمنتهى السهولة وكأنك بطل تمارس لعبة الشطرنج منذ مولدك .

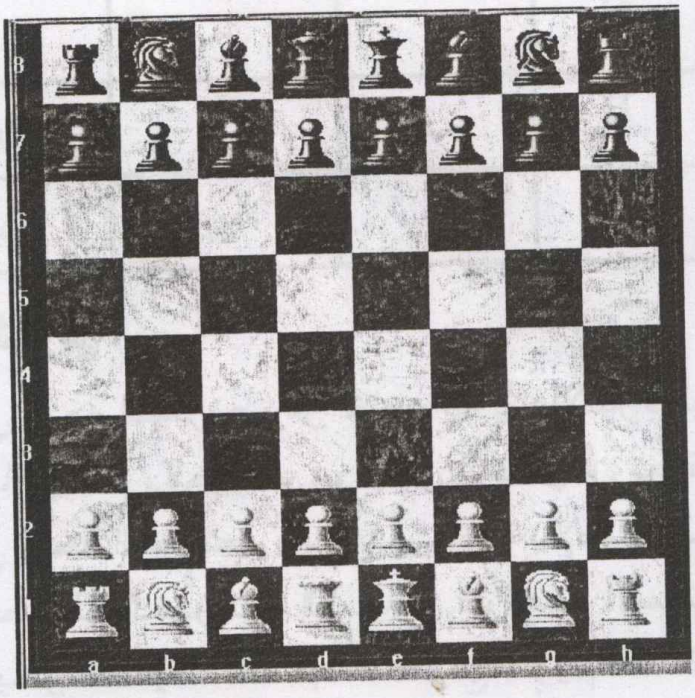
لذا نجد فى لعبة الشطرنج اختصارات للقطع وللمربعات التى تقف عليها القطع ويطلق عليها مختصرات ورموز لعبة الشطرنج تكتب بها المباريات أو كتب الخطط التي لا يستطيع فك رموزها أو معرفتها سوى المحترفين فى لعبة الشطرنج، وسوف نتعرف سويا على الطريقة المتبعة دوليا في كتابة المباريات بطريقة صحيحة ، وهي كما يلي :

هناك طريقتان أساسيتان للكتابة برموز لعبة الشطرنج ، وهما كما يلى :

- الطريقة الجبرية . - الطريقة الوصفية.

أولا : الطريقة الجبرية :

هى النظام الوحيد المعترف به الآن من قبل الاتحاد الدولي للعبة الشطرنج في المباريات الرسمية ، ومن مميزاته ترقيم مربعات لوحة الشطرنج بالأرقام والحروف فجعل لكل مربع رقم وحرف ثابت لايتغير بالنسبة لكلا اللاعبين المستخدمين للقطع البيضاء و السوداء ، كما هو موضح بالشكل الذى للوحة الشطرنج :



شكل رقم (٤٣)

نجد أن كل قطع في لعبة الشطرنج لها رمز خاص بها وذلك بالإشارة إلى كتابة الحرف الأول من اسمها ، ولقد تم وضع اسم القطعة، والرمز الخاص بها باللغة العربية ، واللغة الأجنبية بالجدول التالي :

الجدول العربي			الجدول الإنجليزي	
اسم القطعة	رمز القطعة فى الدول العربية	رمز القطعة في مصر	اسم القطعة	رمز القطعة
الملك (الشاه)	ش	م	K	King
الوزير (الملكة)	م	و	Q	Queen
الطبيا (رخ)	ر	ط	R	Rook
حصان	ح	ح	N	Knight
فيل	ف	ف	B	Bishop
عسكري (بيدق)	ب	ع	P	pawn

رموز لوحة الشطرنج :

لكل مربع في لوحة الشطرنج رمز خاص به يتم الإشارة إليه في لوحة الشطرنج بالأرقام والحروف ، و يمكن للمبتدئ أن يعرف مكان أى قطعة في لوحة الشطرنج ، وإلي أين تتجه بالإضافة إلى أنه يمكنه تسجيل الخطط والحركات الفنية و القواعد الأساسية والمبادئ الاستراتيجية والتكتيكات للعبة الشطرنج ، ويتم ذلك كله باستخدام الحروف وأرقام المربعات التي تقف عليها القطع ، والأرقام فى لوحة الشطرنج تبدأ ترتيبها من العمود الأول الذي أمام القطع البيضاء أي رقم (١) يكون أول مربع أمام اللاعب الذي يستخدم القطع البيضاء ، والمربع رقم (٨) يكون أمام اللاعب الذي يستخدم القطع السوداء .

الجدول الخاص بترقيم اللوحة : أ – بالأرقام :

أرقام لوحة الشطرنج باللغة العربية	أرقام لوحة الشطرنج باللغة الإنجليزية
١	1
٢	2
٣	3
٤	4
٥	5
٦	6
٧	7
٨	8

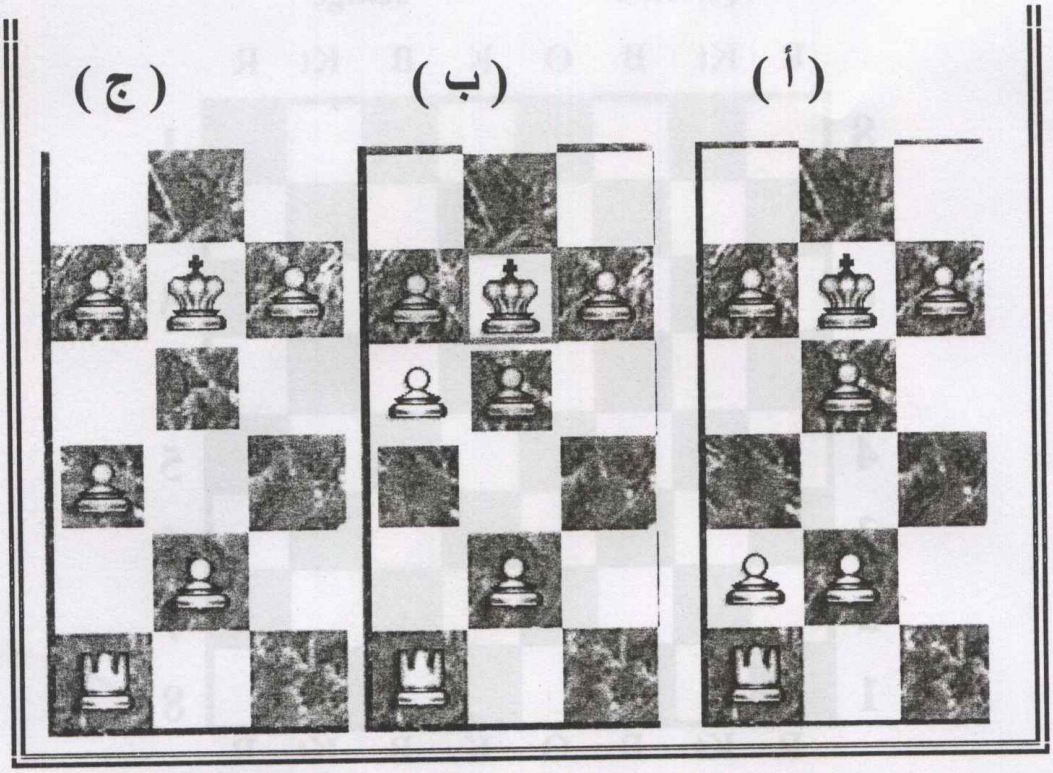
ب : بالحروف

رموز لوحة الشطرنج باللغة العربية
أ ب ج د هـ و ز ث
رموز لوحة الشطرنج باللغة الإنجليزية
A B C D E F G H

وإليك فيما يلى أهم الاختصارات في لعبة الشطرنج :

o-o	التبييت القصير وهـــي عملـــية استبدال المواقع بين ((الشاة)) والرخ ((الطابيا)) بمسافة قصيرة
o-o-o	التبييـــت الطويل : وهي عملية استبدال المواقع بين ((الشاة)) والرخ ((الطابيا)) بمسافة طويلة
×	أســـر : علامـــة المقصـــود بها أخذ قطعة من المـــنافس ، أي عـــندما تقوم إحدى القطع بإماتة قطعة للمنافس توضع علامة (×)
+	الشاه في خطر (كش ملك)
++	الشاه قد مات (كش مات)
ح.م e.p. &	حالة المصادفة

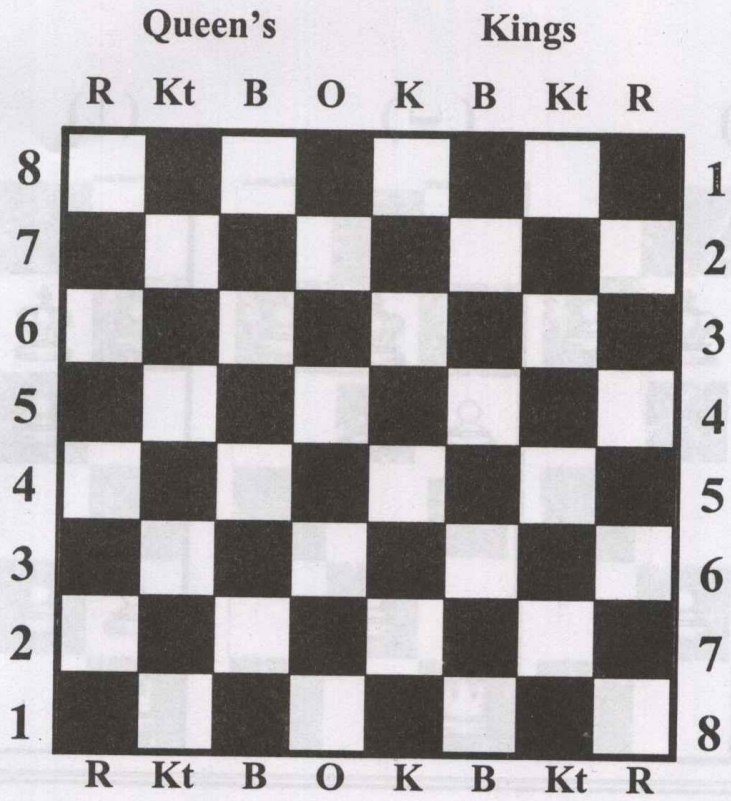
أي : عندما يقف أحد البيادق (العساكر) ذات اللون الأبيض في الصف الخامس ، ويقوم المنافس بتحريك البيدق الأسود إلى الأمام مسافة مربعين يمكن عندها أن يتحرك البيدق الأبيض إلى الأمام بزاوية المربع الواقف عليه البيدق الأبيض ، وأن يميت البيدق الأسود



ومما سبق يتعين على اللاعب المبتدئ دراسة الجزء السابق وفهمه جيدا حتى يستطيع تسجيل المباراة بينه وبين منافسه بطريقة الرموز ، وذلك لاكتشاف الأخطاء ، واكتساب الخبرة .

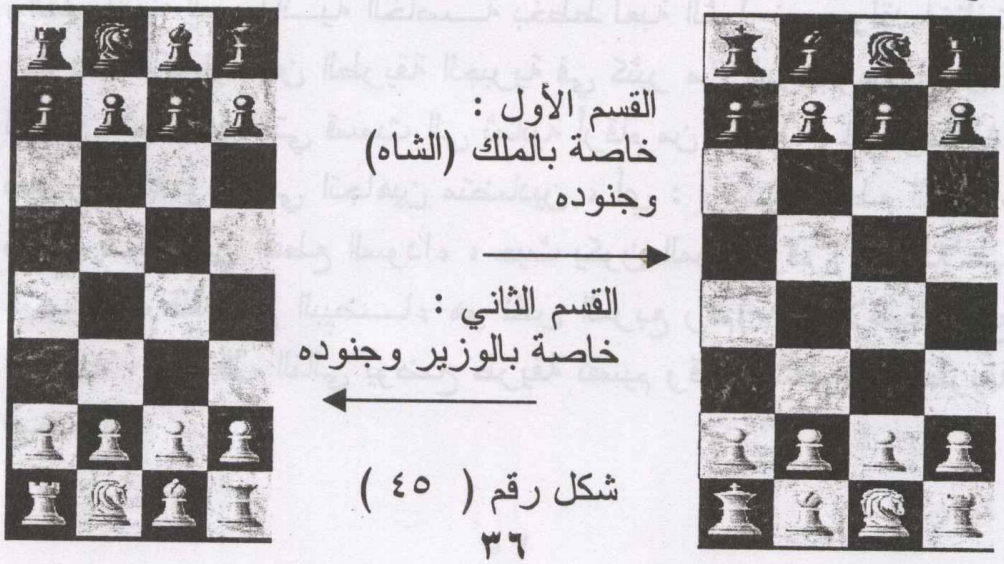
ثانيا : الطريقة الوصفية :

رغم أنه نظام معقد بعض الشيء إلا أنه مازال يستخدم في الكتب والمقالات البريطانية الخاصة بخطط لعبة الشطرنج ، ولقد اختلفت الطريقة الوصفية عن الطريقة الجبرية في كثير من الموضوعات مثل : لوح الشطرنج التي قسمت إلى ثمانية أرقام من رقم (١) إلى رقم (٨) بطريقة عمودية في اتجاهين متضادين ، أي : أن سير القطع البيضاء ضد اتجاه سير القطع السوداء ، حيث يكون المربع رقم (١) للاعب المستخدم للقطع البيضاء هو نفس المربع رقم(٨) للاعب القطع السوداء ، والشكل التالي يوضح طريقة تقسيم رقعة الشطرنج بالطريقة الوصفية :



شكل رقم (٤٤)

نجد الطريقة الوصفية عملت على تقسيم القطع إلى قسمين : الأولى خاصـــة بالملك ((الشاه)) وجنوده ، وثانية خاصة بالوزير وجنوده وقد تـــم ذكرها بالتفصيل بعد الشكل رقم (٤٥) الذى يوضح طريقة تقسيم قطع الشطرنج في الطريقة الوصفية :



شكل رقم (٤٥)

القسم الأول :

يختص بجناح الملك ((الشاه)) وجنوده المحيطة به مثل : الفيل والحصان والطبيا ((الرخ)) وأربعة عساكر ((بيدقات)) تقف أمام كل قطعة ، ويطلق عليهم الاسماء التالية:

- الفيل ((فيل الملك))
- الحصان ((حصان الملك))
- الطبيا ((الرخ)) ((طبيا الملك)) أي ((رخ الملك))
- العساكر الأربعة الواقفة أمام القطع الخاصة بجناح الملك ، ويطلق علي العساكر الأربعة الأسماء التالية :

١- الملك ((الشاه)) ((عسكرى الملك))

٢- الفيل ((عسكرى فيل الملك))

٣- الحصان ((عسكرى حصان الملك))

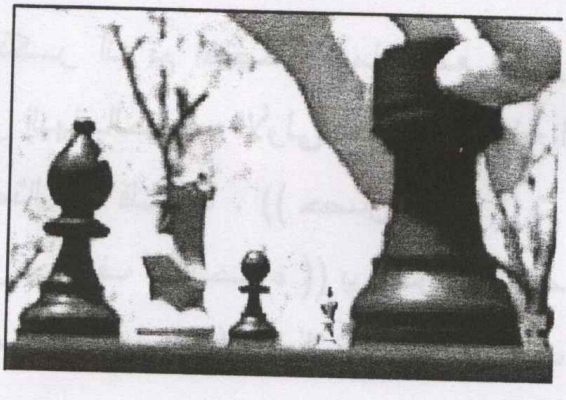
٤- الطبيا ((الرخ)) ((عسكرى طبيا الملك)) أي ((بيدق رخ الملك))

وجدير بالذكر أنه تم اختصار أسماء قطع الشطرنج في الطريقة الوصفية بالرمز إليها بالحروف الأولى للقطعة وللجناح الذى تنتمي إليه، فعلى سبيل المثال اذا قلنا . ((حصان الملك)) تم اختصاره بـ ((ح م)) أى أن حرف ((الحاء)) يرمز ((للحصان)) وحرف ((الميم)) يرمز((للملك)) ، ولتوضيح ذلك تم وضع كل

الاختصـــــارات والرمــوز في جــداول باللغتين :العربيه والإنجليزيه حتى يسهل تعلمها :

الجدول الخاص برموز القطع كلها وهو على النحو التالى :

الجدول العربي			الجدول الإنجليزي	
اسم القطعة	رمز القطعة فى الدول العربية	رمز القطعة في مصر	اسم القطعة	رمز القطعة
الملك (الشاه)	ش	م	K	King
الوزيــر (الملكة)	م	و	Q	Queen
الطبيا (رخ)	ر	ط	R	Rook
حصان	ح	ح	N	Knight
فـــــيل	ف	ف	B	Bishop
عسكري(بيدق)	ب	ع	P	pawn



الجدول الذي يختص بالرموز الخاصة بجناح الملك وهى كا يلي :

الجدول العربي		الجدول الإنجليزي	
جناح الملك	رمز القطعة	رمز القطعة	جناح الملك
رخ ((الطبيا))	ر ش (ط م)	R M	Rook
حصان	ح ش (ح م)	N M	Knight
فـــــيل	ف ش (ف م)	B M	Bishop

الرموز الخاصة بالعساكر الأربعة الواقفة فى جناح الملك ((الشاه)) :

الجدول العربي		الجدول الإنجليزي	
البيدق الواقف جناح الملك	رمز القطعة	رمز القطعة	البيدق الواقف جناح الملك
بيدق الشاه (عسكرى ملك)	ب ش (ع م)	K P	King Pawn
بيدق رخ (عسكرى الطبيا)	ب ر ش (ع ط)	R M P	Rook Pawn
بيدق حصان	ب ح ش (ع ح)	N M P	Knight Pawn
بيدق فـــــيل	ب ف ش (ع ح)	B M P	Bishop Pawn

القسم الثاني :

الخاص بالوزير وجنوده الواقفين بجانب الوزير مثل (طبيا الوزير، أوحصان الوزير ، أوفيل الوزير) بالإضافة إلى رموز الاختصار التى يعرف بها جناح الوزير ، والذي تم توضيحه بالجدول التالي :

الجدول العربي		الجدول الإنجليزي	
جناح الوزير	رمز القطعة	رمز القطعة	جناح الوزير
(رخ)	ر م (ط و)	R Q	Rook
حصان	ح م (ح و)	N Q	Knight
فـــــيل	ف م (ف و)	B Q	Bishop

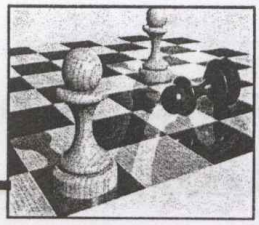
الرموز الخاصة بالعساكر الأربعة الواقفة في جناح الوزير :

الجدول العربي		الجدول الإنجليزي	
جناح الوزير	رمز القطعة	رمز القطعة	جناح الوزير
بيدق الملكة (عسكرى وزيـــر)	ب م (ع و)	Q P	Queen Pawn
بيدق رخ (عسكرى الطبيا)	ب ر م (ع ر و)	R Q P	Rook Pawn
بيدق حصان	ب ح م (ع ح و)	N Q P	Knight Pawn
بيدق فـــــيل	ب ف م (ب ف و)	B Q P	Bishop Pawn

- تم الرمز إلي مربعات لوحة الشطرنج ، وللقطع المستخدمة للاعب القطـــع البيضاء بالكتابة باللون الأبيض علي لوحة الشطرنج الموضحة بالشـــكل التالي ، كما تمت الإشارة إلى رموز القطع السوداء بالكتابة باللون الأسود على لوحة الشطرنج :

QR1	QKt1	QB1	Q1	K1	KB1	KKt1	KR1
QR2	QKt2	QB2	Q2	K2	KB2	KKt2	KR2
QR3	QKt3	QB3	Q3	K3	KB3	KKt3	KR3
QR4	QKt4	QB4	Q4	K4	KB4	KKt4	KR4
QR5	QKt5	QB5	Q5	K5	KB5	KKt5	KR5
QR6	QKt6	QB6	Q6	K6	KB6	KKt6	KR6
QR7	QKt7	QB7	Q7	K7	KB7	KKt7	KR7
QR8	QKt8	QB8	Q8	K8	KB8	KKt8	KR8

م ط١	م ح١	م ف١	م١	و ١	وف١	وح١	و ط١
م ط٢	م ح٢	م ف٢	م٢	و٢	وف٢	وح٢	وط٢
م ط٣	م ح٣	م ف٣	م٣	و٣	وف٣	وح٣	وط٣
م ط٤	م ح٤	م ف٤	م٤	و٤	وف٤	وح٤	وط٤
م ط٥	م ح٥	م ف٥	م٥	و٥	وف٥	وح٥	وط٥
م ط٦	م ح٦	م ف٦	م٦	و٦	وف٦	وح٦	وط٦
م ط٧	م ح٧	م ف٧	م٧	و٧	وف٧	وح٧	وط٧
م ط٨	م ح٨	م ف٨	م٨	و٨	وف٨	وح٨	وط٨



الباب الثانى

مباراة كاملة بين المؤلف وجهاز الكمبيوتر

اخـــترت أفضـــل المباريات التي أجريت بيني وبين وجهاز الكمبيوتر في لعـــبة الشـــطرنج ، ومـــن مميزات هذه المباراة أن أغلب القطع تم نقلها من مكانهـــا ، وذلـــك بالإضافة إلى تسجيل كل حركات قطع الشطرنج بالرموز العربية والإنجليزية وذلك من أول حركة في المباراة إلى نهاية المباراة .

وهـــذه المباراة تكسب اللاعب المبتدئ الخبرة والثقة بالنفس في أن ينفذ ما تعلمـــه مـــن هـــذا الكتاب بكل مهارة وخبرة كأنه يمارس لعبة الشطرنج منذ مولده.

ولكي تستفيد معنا بهذه المباراة الممتعة عليك أن تحضر الأدوات التالية :

١- لوحـــــة الشـــطرنج . ٢- قـــــــطع الشطرنج .

٣- ورقـــــة و قـــلـــماً .

بعد ترتيب القطع فوق لوحة الشطرنج ، يتم نقل أول قطعة فى المباراة ، ثم سجل هذه الحركة بالرموز العربية والإنجليزية، ثم انقل القطعة الثانية بدلاً من المنافس (أي تخيل أنه أمامك منافس يحرك الحركة الثانية في المباراة) .

هل تعرف ما أعنيه من ذلك ؟

تحضر (لوحة الشطرنج و قطع الشطرنج وورقة وقلما) وتلعب مباراة بمفردك أنت فيها منافس نفسك ؟

عزيزى القارئ المحب للعبة الشطرنج كما تعلم أن لعبة الشطرنج لعبة من الألعـــاب التي تعتمد كل الاعتماد على العقل السليم ، والفكر المنظم ، وقدرة تخيلك لما سوف يفعله المنافس نتيجة تحرك أي قطع تختارها وما سوف تأتى

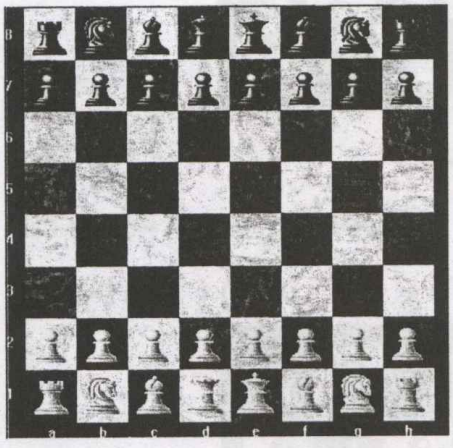
إلـيك مـن مكاسـب مسـتقبلية في المباراة حتى تفوز على منافسك بمنتهى السـهولة، وكـيف تعـرف ما ينتويه منافسك ، وأنت لا تعرف كيف تلعب بمفردك في المباراة بدون منافس حقيقي ؟

لذا فإن هذا المباراة لم توضع للمشاهدة ولكن للممارسة العملية وأتمنى أن أكون قد وفقني الله في هذا .

والآن هيا بنا نلعب لعبة الأذكياء :

ملحوظة :

الفريق الأبيض يمثل المؤلف والفريق الأسود يمثل جهاز الكمبيوتر .



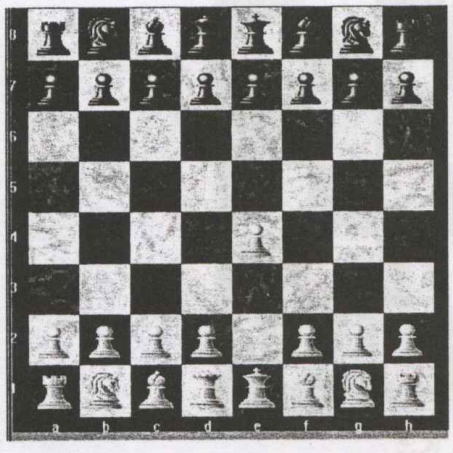
١ - يـتم ترتيـب القطـع كما هو موضح بالشكل التالى :

شكل رقم (٤٦)

٢- يتحرك العسكري الأبيض الواقف أمام الملك إلى الأمام :

(P e2-e4)(ب هـ ٢ - هـ ٤)

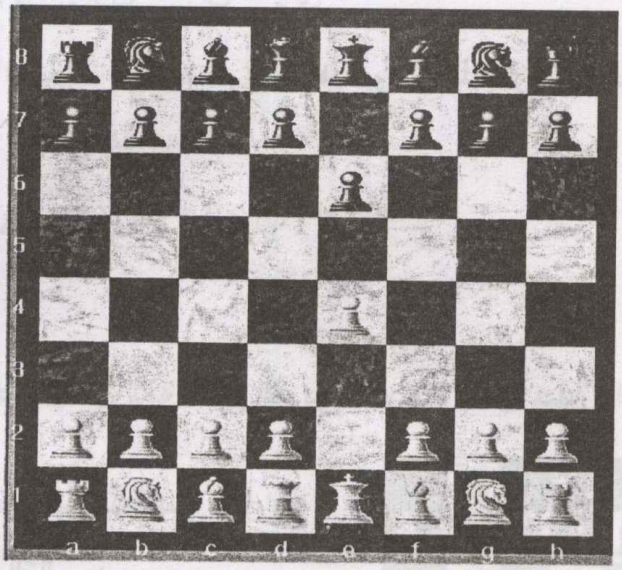
(ع هـ ٢ - هـ ٤)



شكل رقم (٤٧)

٣- يتحرك العسكرى الأسود الواقف أمام الملك خطوة إلى الأمام :

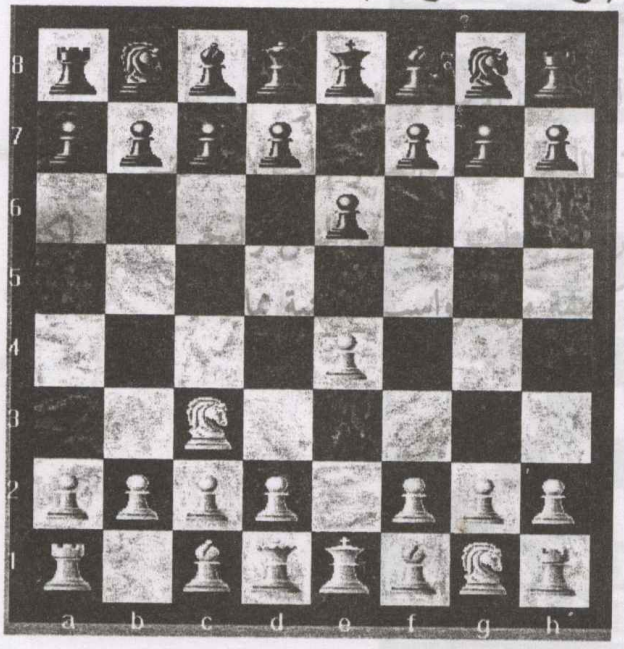
(P e7-e6) (ب هـ ٧ - هـ ٦) (ع هـ ٧ - هـ ٦)



شكل رقم (٤٨)

٤- يتحرك الحصان الأبيض إلى الأمام :

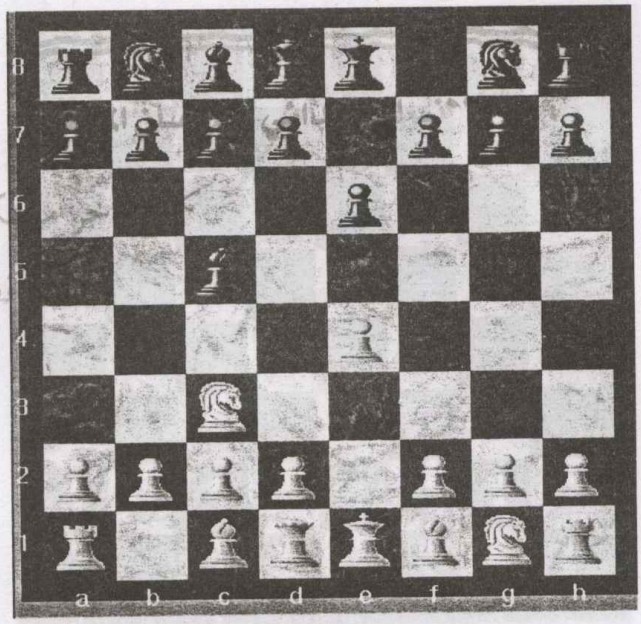
(N b1-c3) (ح ب ١ - ج ٣)



شكل رقم (٤٩)

٥- يتحرك الفيل الأسود الواقف على المربع الأسود إلى الأمام :

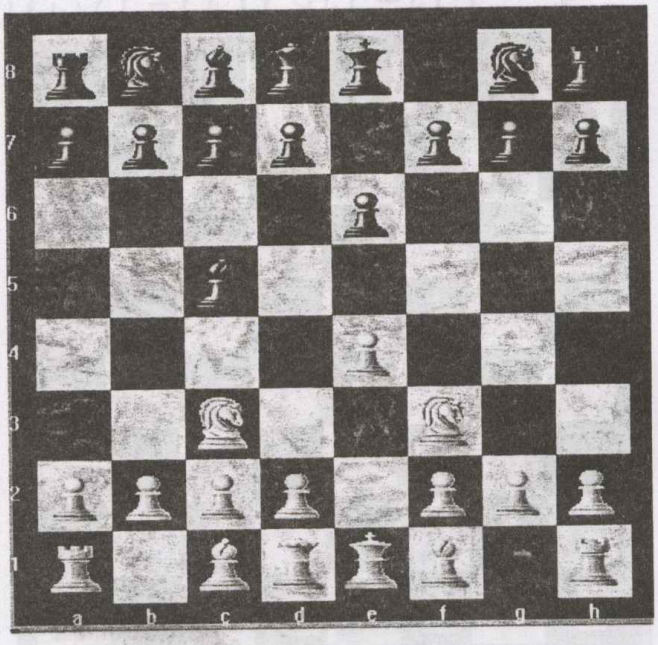
(B f1 – c5) (ف و ١ – ج ٥)



شكل رقم (٥٠)

٦- يتحرك الحصان الأبيض إلى الأمام :

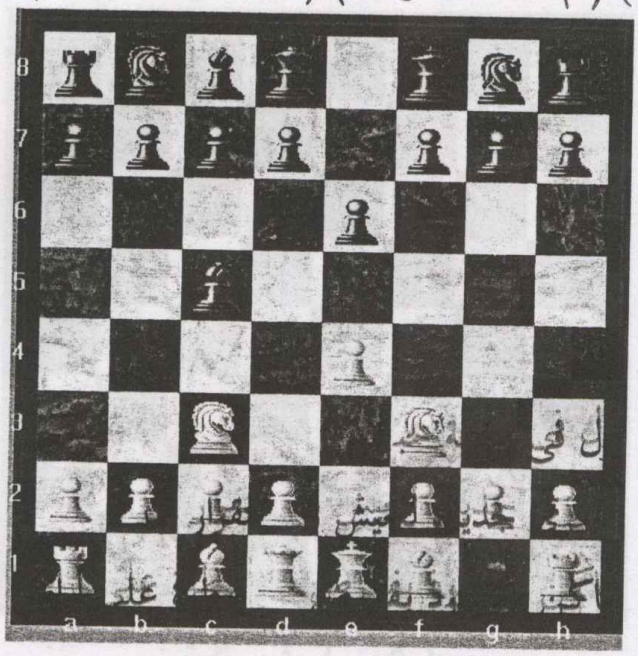
(N g1 – f3) (ح ز ١ – و ٣)



شكل رقم (٥١)

٧ – يتحرك الملك الأسود جانبيا :

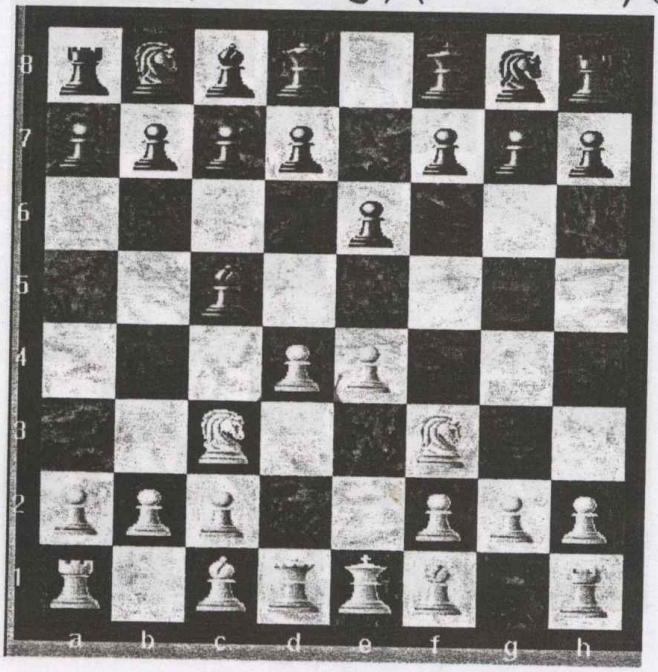
(K e8 – f8) (م هـ ٨ – و ٨) (ش هـ ٨ – و ٨)



شكل رقم (٥٢)

٨– يتحرك العسكرى الأبيض الواقف أمام الوزير الأبيض :

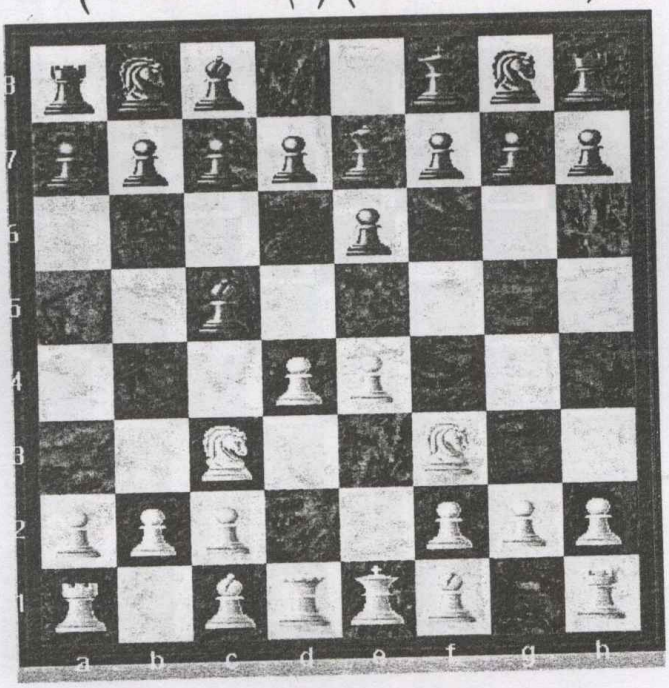
(P d2 – d4) (ب د٢ – د٢) (ع د٢ – د٢)



شكل رقم (٥٣)

٩- يتحرك الوزير الأسود إلى الأمام بطريقة الفيل الأسود :

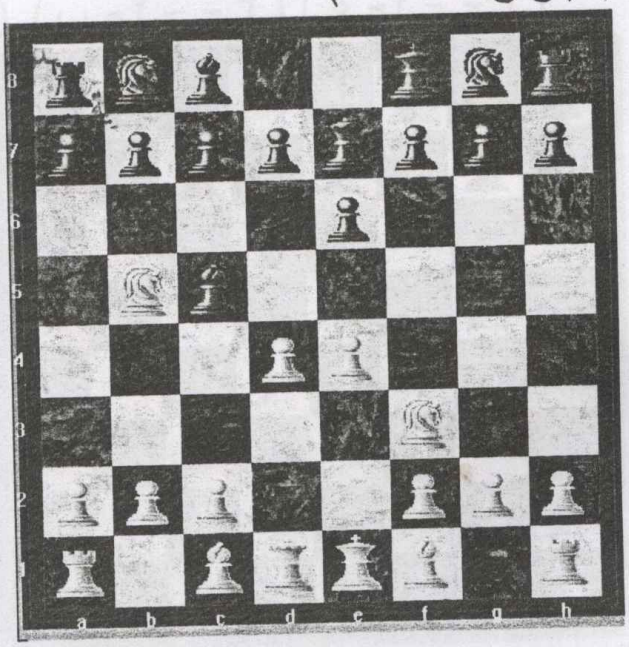
(Q d8 – e7) (و د٨ – هـ ٧) (م د٨ – هـ ٧)



شكل رقم (٥٤)

١٠- يتحرك الحصان الأبيض إلى الأمام :

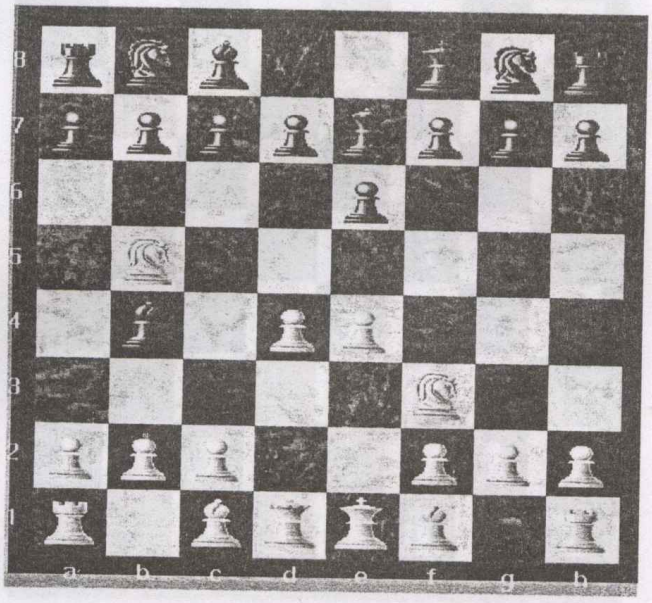
(N c3 – b5) (ح ج ٣ – ب٥)



شكل رقم (٥٥)

١١- يتحرك الفيل الأسود ويعمل (كش ملك) للملك الأبيض :

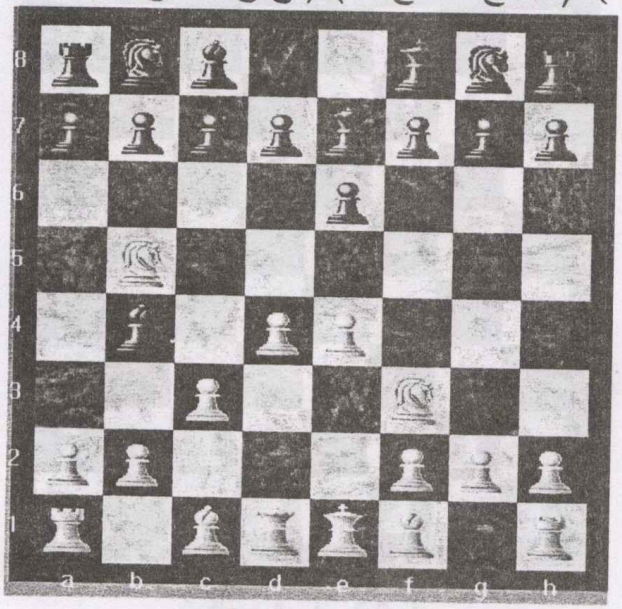
(B c5 – b4 +) (ف ج ٥ – ب ٤ +)



شكل رقم (٥٦)

١٢- يتحرك العسكرى الأبيض إلى الأمام و يدافع عن الملك:

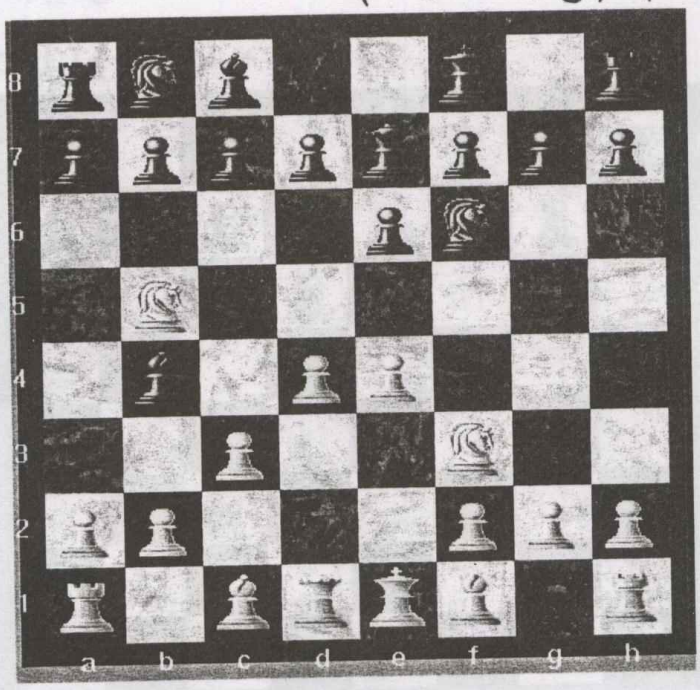
(P c2 – c3) (ب ج٢ – ج ٣) (ع ج٢ – ج ٣)



شكل رقم (٥٧)

١٣- يتحرك الحصان الأسود إلى الأمام :

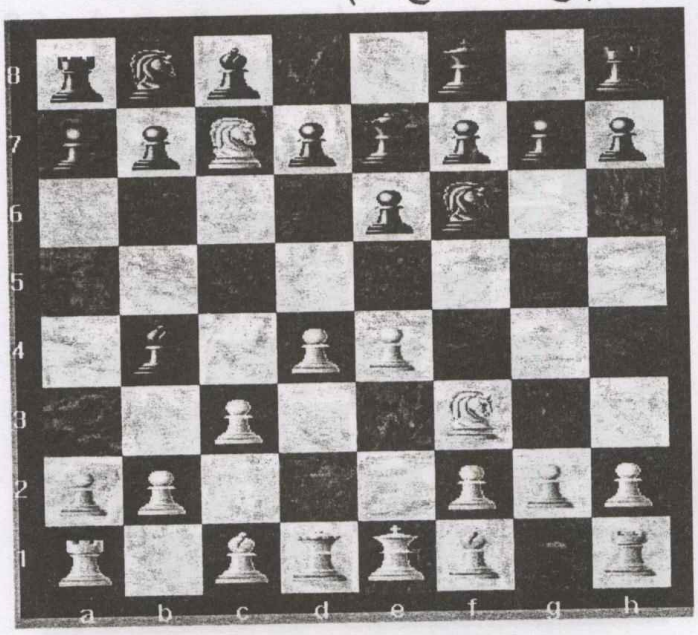
(N g8 – f6) (ح ز ٨ – و ٦)



شكل رقم (٥٨)

١٤- الأبيض يحرك الحصان ، ويأخذ عسكريا أسود أسيراً :

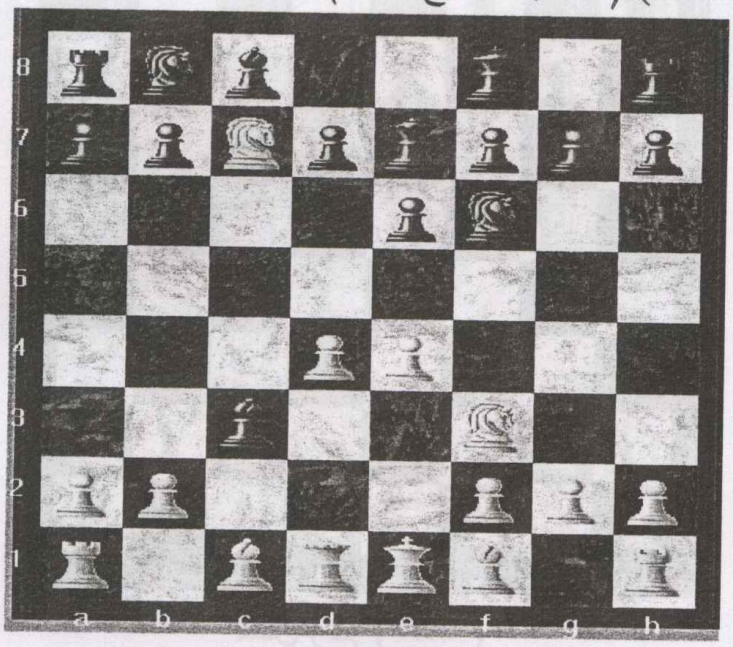
(N b5 × c7) (ح ب٥ × ج ٧)



شكل رقم (٥٩)

١٥ - يتحرك الفيل الأسود ثم يأخذ العسكرى الأبيض أسيرا مع عمل(كش ملك) للملك الأبيض :

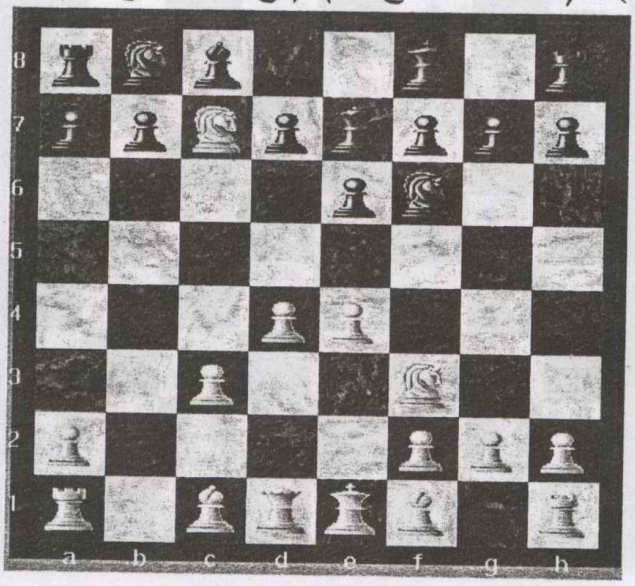
(B b4 × c3 +) (ف ب٤ × ج ٣ +)



شكل رقم (٦٠)

١٦- يتحرك العسكرى الأبيض ثم يأخذ الفيل الأسود أسيرا :

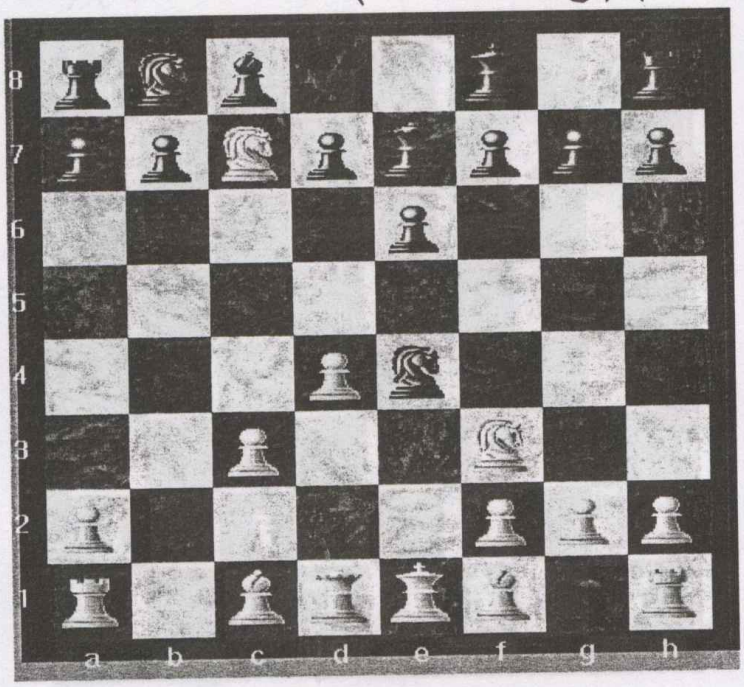
(P b2 × c3) (ب ب٢ × ج ٣) (ع ب٢ × ج ٣)



شكل رقم (٦١)

١٧- الحصان الأسود أخذ العسكري الأبيض أسيرا:

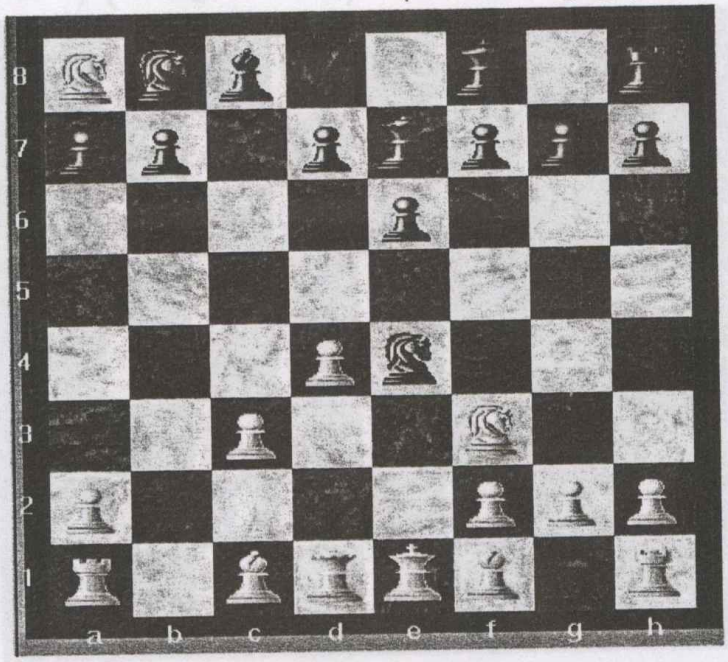
(N f6 × e4) (ح و٦ × هـ ٤)



شكل رقم (٦٢)

١٨ - الحصان الأبيض أخذ الطبيا أسيرة :

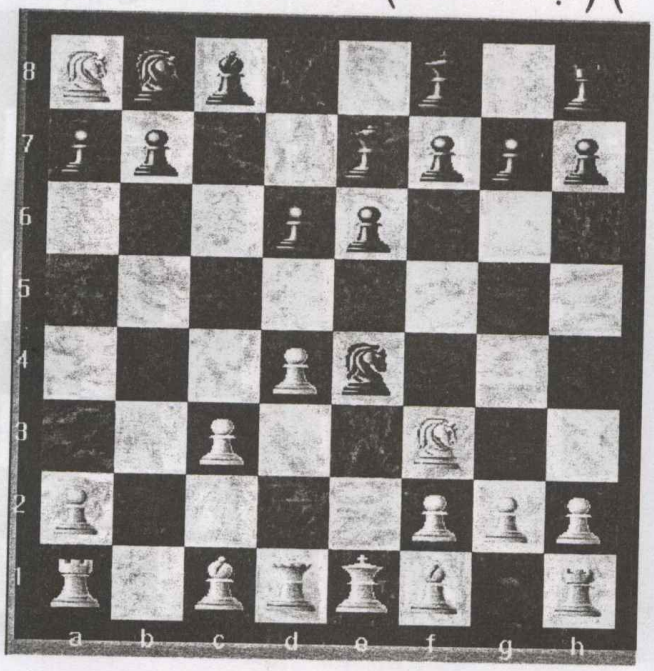
(N c7 × a8) (ح ج٧ × أ ٨)



شكل رقم (٦٣)

١٩- العسكري الأسود يتحرك إلى الأمام

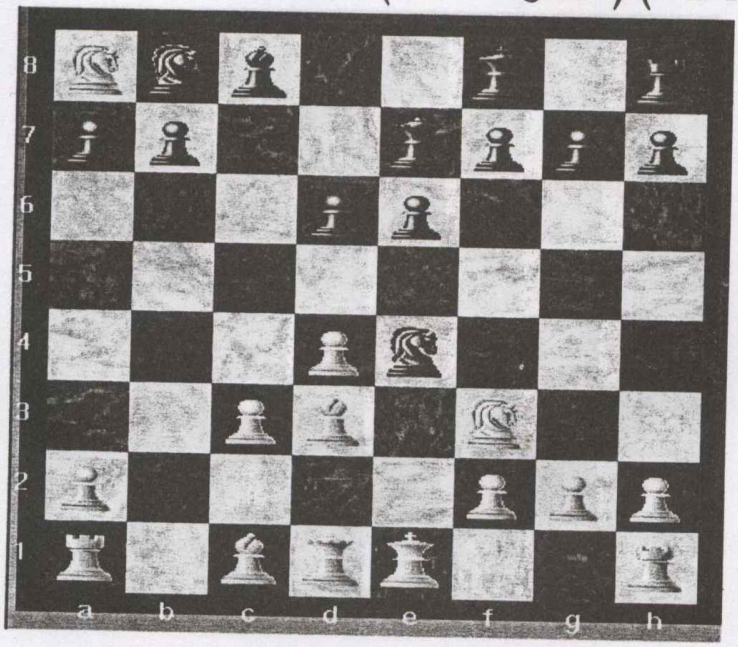
(P d7 – d6) (ب د٧ – د٦)



شكل رقم (٦٤)

٢٠- الفيل الأبيض يتحرك إلى الأمام :

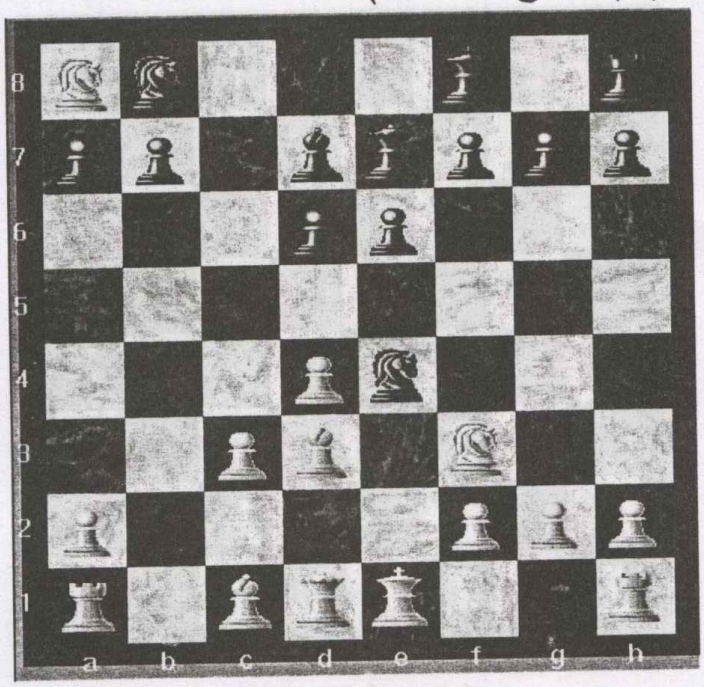
(B f1 – d3) (ف و١ – د٣)



شكل رقم (٦٥)

٢١- الفيل الأسود يتحرك إلى الأمام :

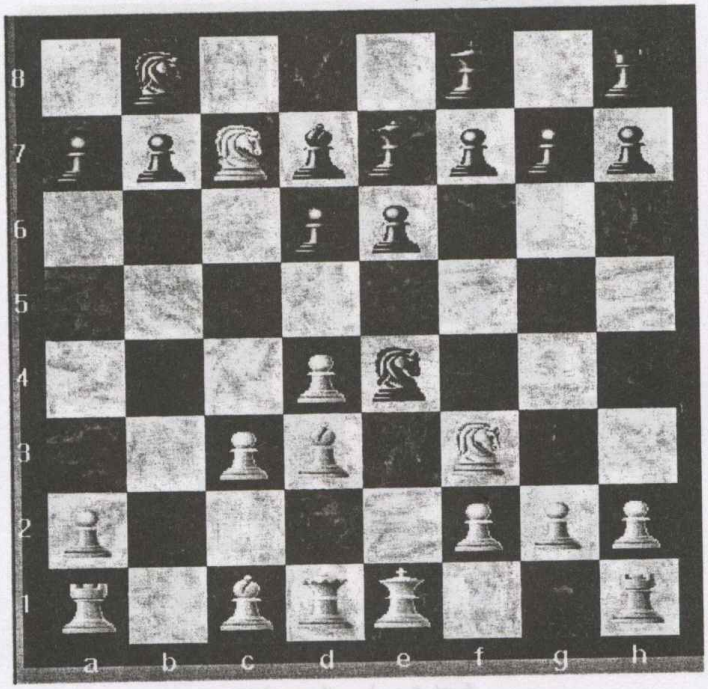
(B c8 – d7) (ف ج ٨ – د٧)



شكل رقم (٦٦)

٢٢- الحصان الأبيض يتحرك إلى الخلف :

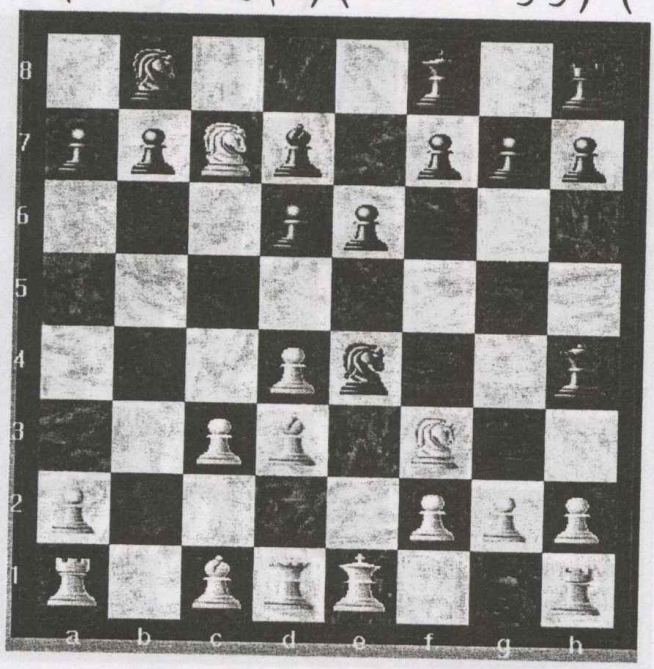
(N a8 – c7) (ح أ٨ – ج ٧)



شكل رقم (٦٧)

٢٣- الوزير الأسود يتحرك إلى الأمام :

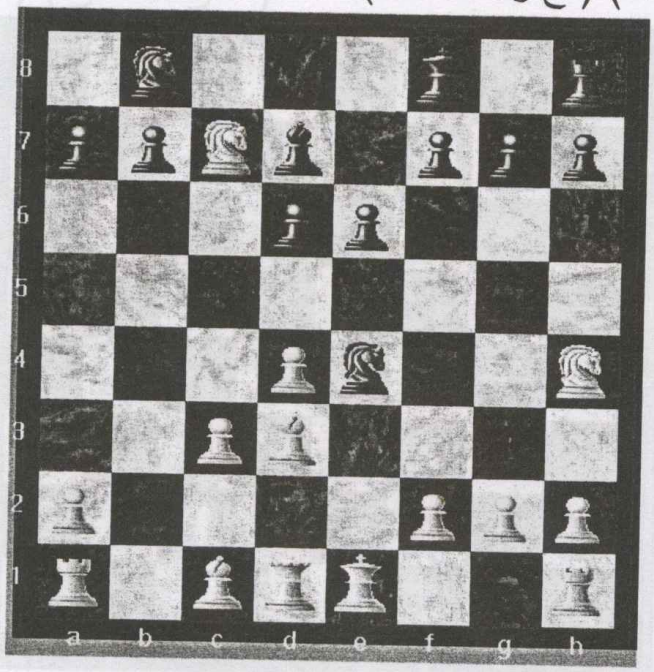
(Q e7 – h4) (و و ٧ – ث٤) (م و ٧ – ث٤)



شكل رقم (٦٨)

٢٤- الحصان الأبيض يتحرك إلى الأمام ويأخذ الوزير الأسود أسيرا :

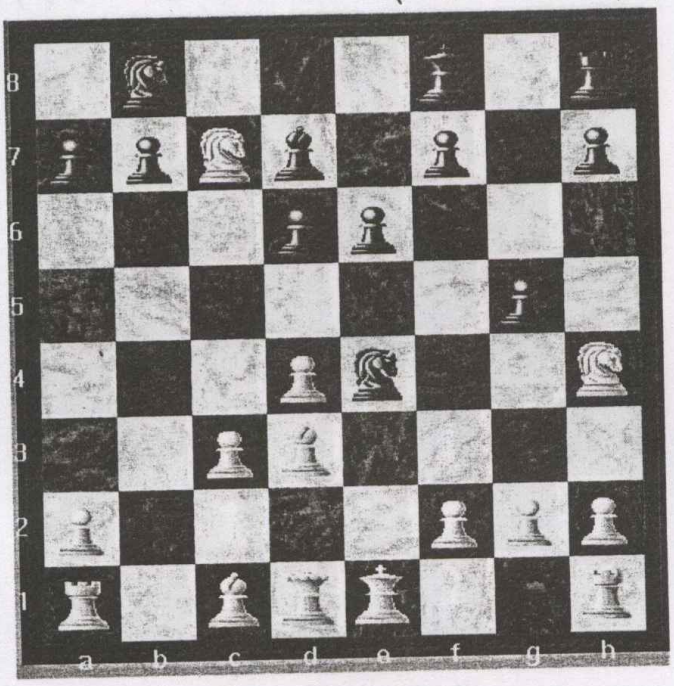
(N f3 × h4) (ح و3 × ث٤)



شكل رقم (٦٩)

٢٥- العسكري الأسود يتحرك إلى الأمام :

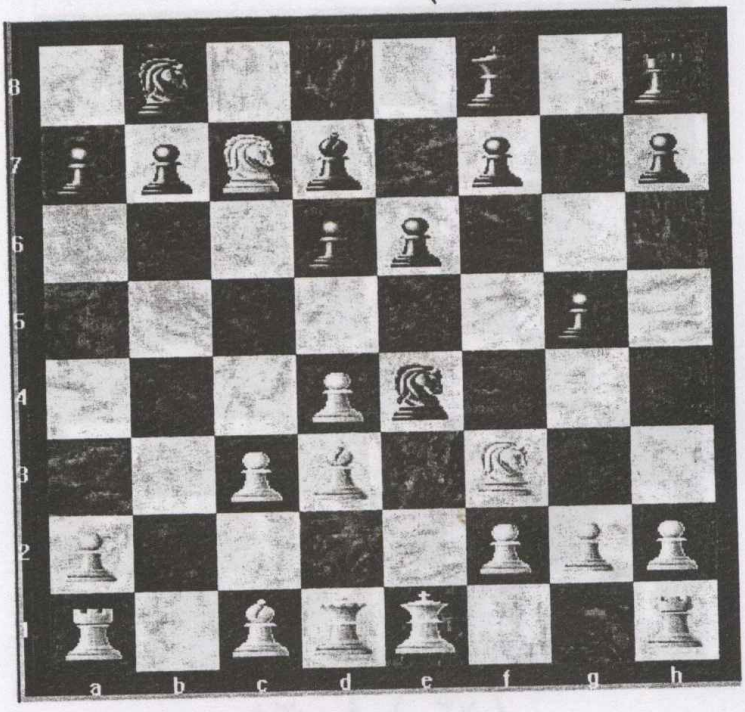
(P g7 – g5) (ب ز٧ – ز٥)



شكل رقم (٧٠)

٢٦- الحصان الأبيض يتحرك إلى الخلف :

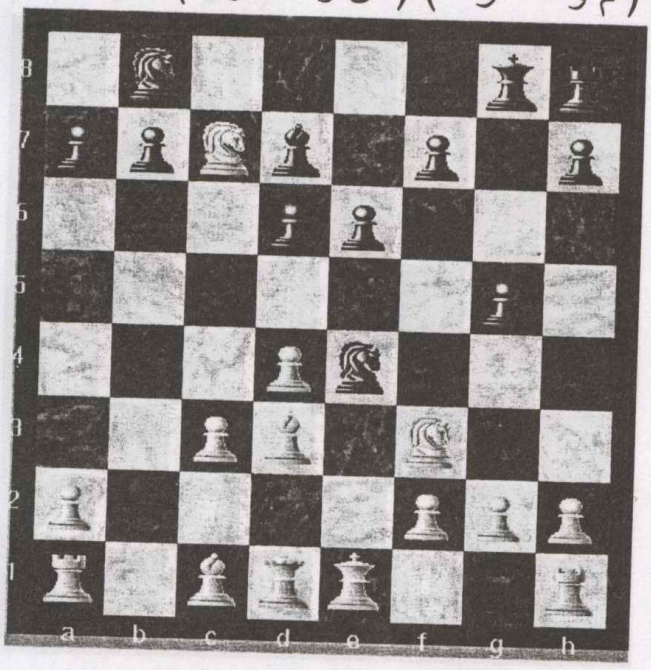
(N h4 – f3) (ح ث٤ – و٣)



شكل رقم (٧١)

٢٧- الملك الأسود يتحرك جانبيا :

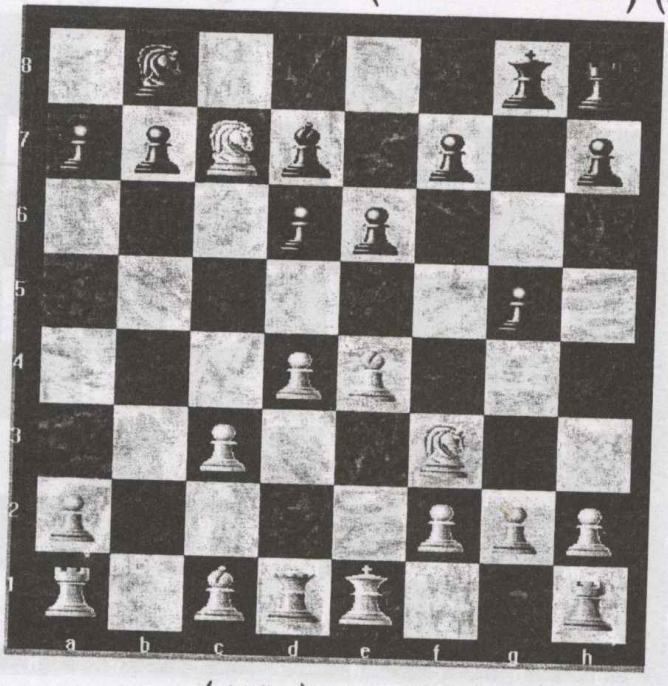
(K f8 – g8) (م و٨ – ز٨) (ش و٨ – ز٨)



شكل رقم (٧٢)

٢٨- الفيل الأبيض يأخذ الحصان الأسود أسيرا :

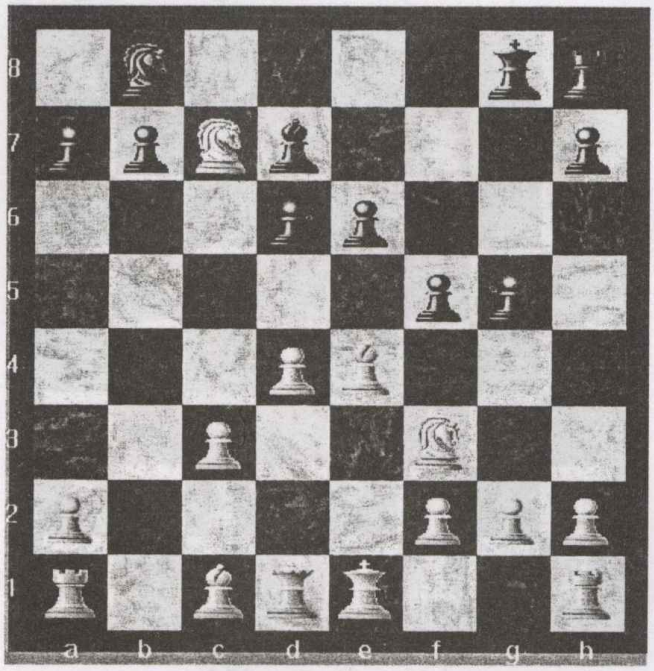
(B d3 × e4) (ف د٣ × هـ ٤)



شكل رقم (٧٣)

٢٩- العسكري الأسود يتحرك إلى الأمام :

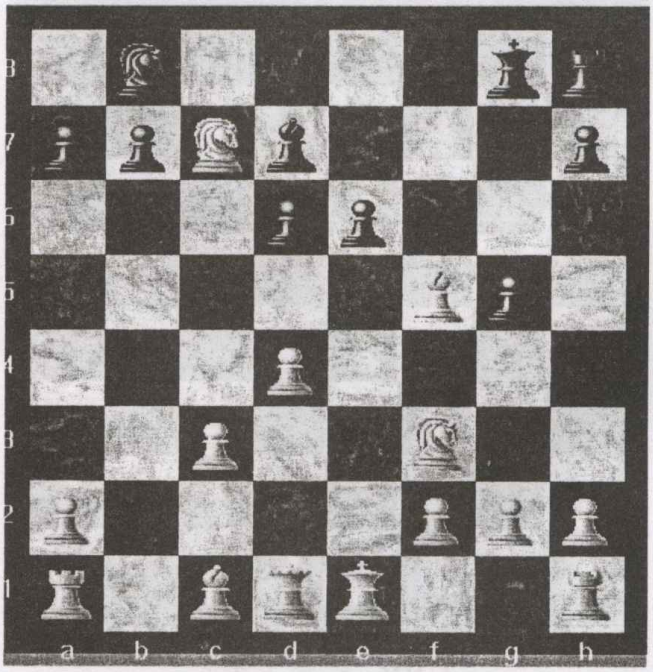
(P f7 – f5) (ب و٧ – و٥)



شكل رقم (٧٤)

٣٠- الفيل الأبيض يأخذ عسكريا أسود أسيرا:

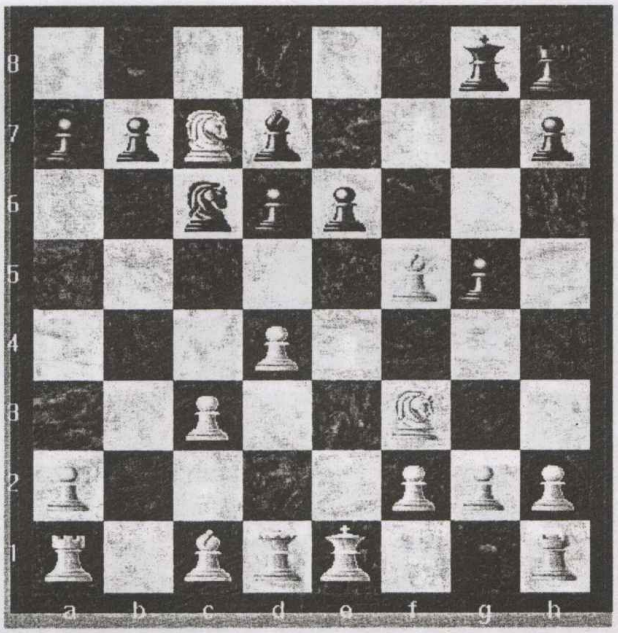
(B e4 × f5) (ف هـ ٤ × و٥)



شكل رقم (٧٥)

٣١- حرك الحصان الأسود إلى الأمام :

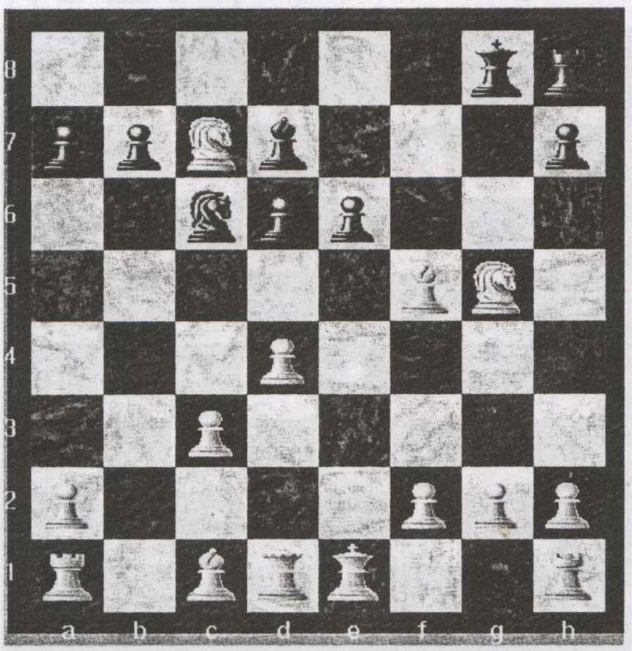
(N b8 – c6) (ح ب٨ – ج٦)



شكل رقم (٧٦)

٣٢- الحصان الأبيض يأخذ العسكرى الأسود أسيرا:

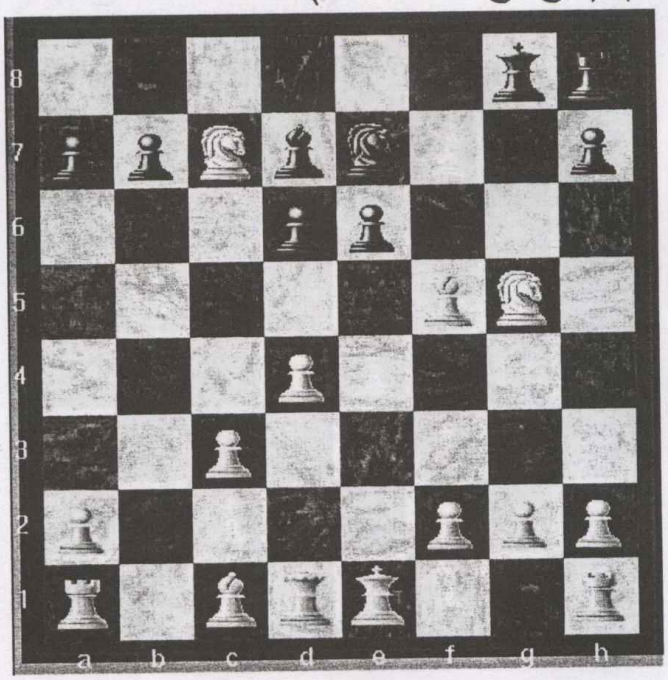
(N f3 × g5) (ح و٣ × ز٥)



شكل رقم (٧٧)

٣٣- الحصان الأسود يتحرك إلى الخلف :

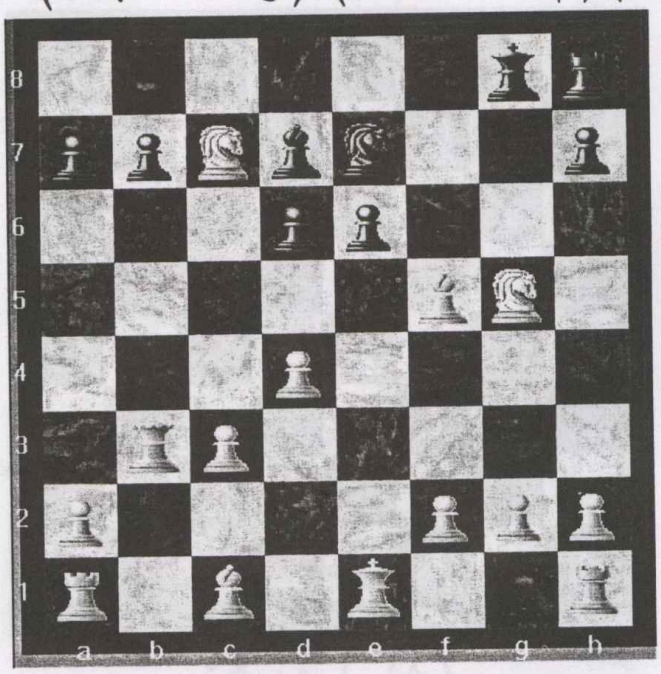
(N c6 – e7) (ح ج٦ – هـ ٧)



شكل رقم (٧٨)

٣٤- الوزير يتحرك إلى الأمام :

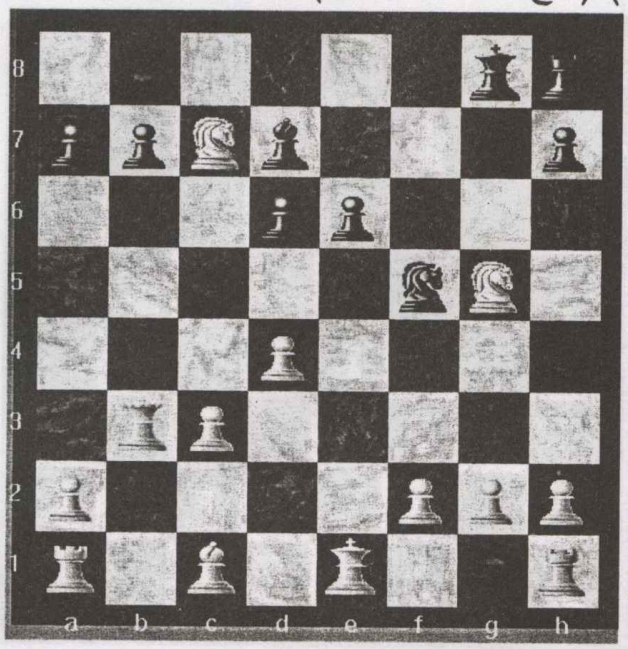
(Q d1 – b3) (م د١ – ب ٣) (و د١ – ب ٣)



شكل رقم (٧٩)

٣٥- الحصان الأسود يتحرك إلى الأمام ويأخذ الفيل الأبيض أسيرا:

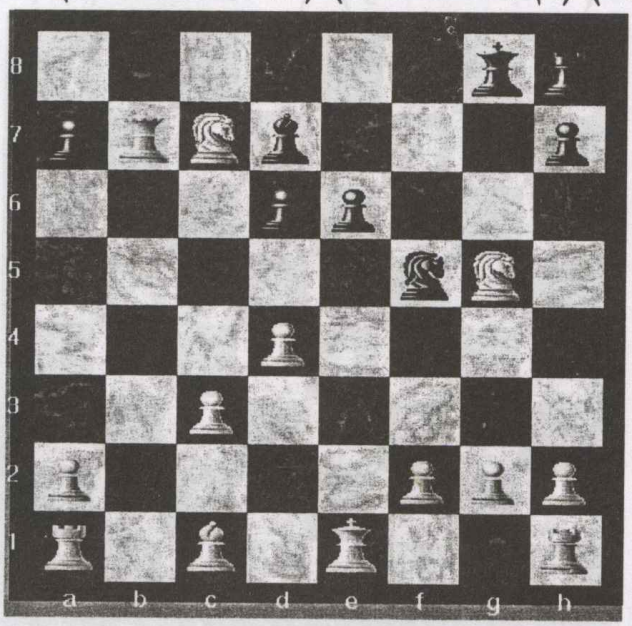
(N e7 × f5) (ح هـ٧ × و٥)



شكل رقم (٨٠)

٣٦- الوزير الأبيض يتحرك إلى الأمام ويأخذ العسكرى الأسود أسيرا :

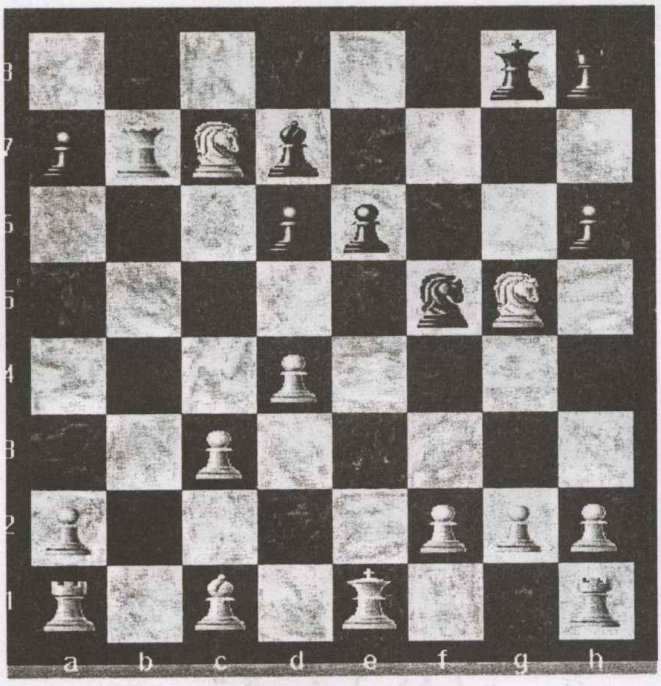
(Q b3 × b7) (م ب٣ × ب٧) (و ب٣ × ب٧)



شكل رقم (٨١)

٣٧- تحرك العسكرى الأسود للأمام :

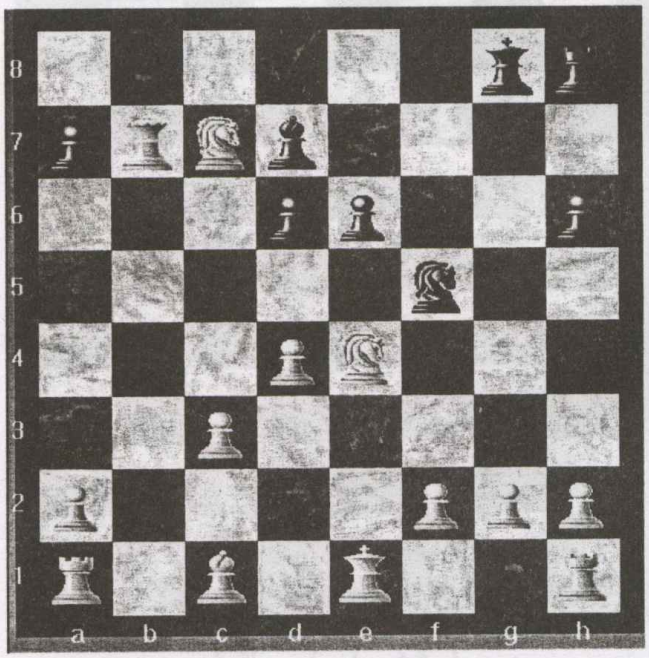
(P h7 – h6) (ب وث٧ – ث٦)



شكل رقم (٨٢)

٣٨- الحصان الأبيض يرجع إلى الوراء :

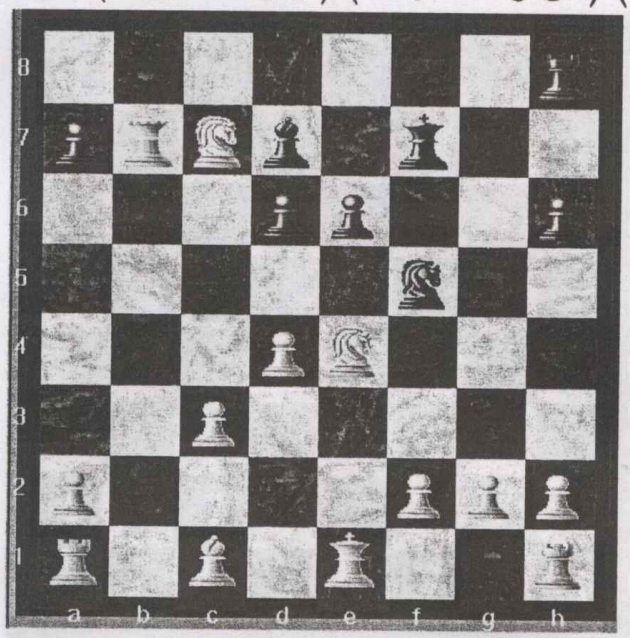
(N g5 – e4) (ح ز٥ – هـ ٤)



شكل رقم (٨٣)

٣٩- الملك الأسود يتحرك إلى الأمام :

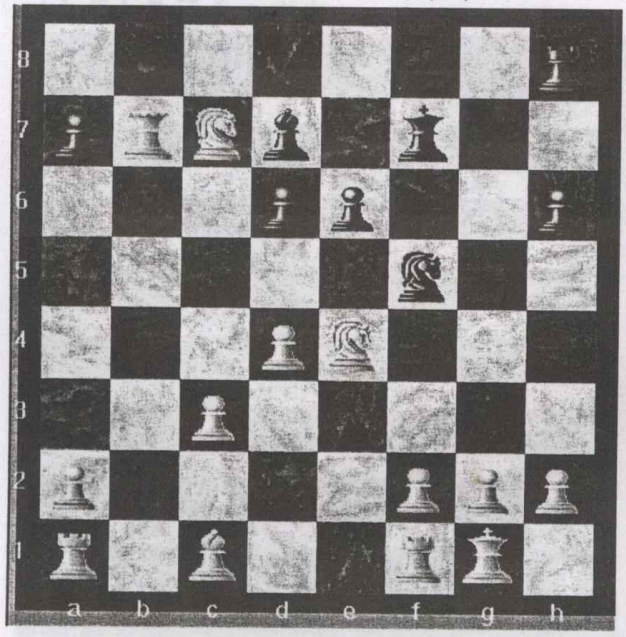
(K g8 – f7) (ش ز٨ – و ٧) (و ز٨ – و ٧)



شكل رقم (٨٤)

٤٠- تبييت الملك الأبيض مع الطبيا البيضاء (التبييت القصير) :

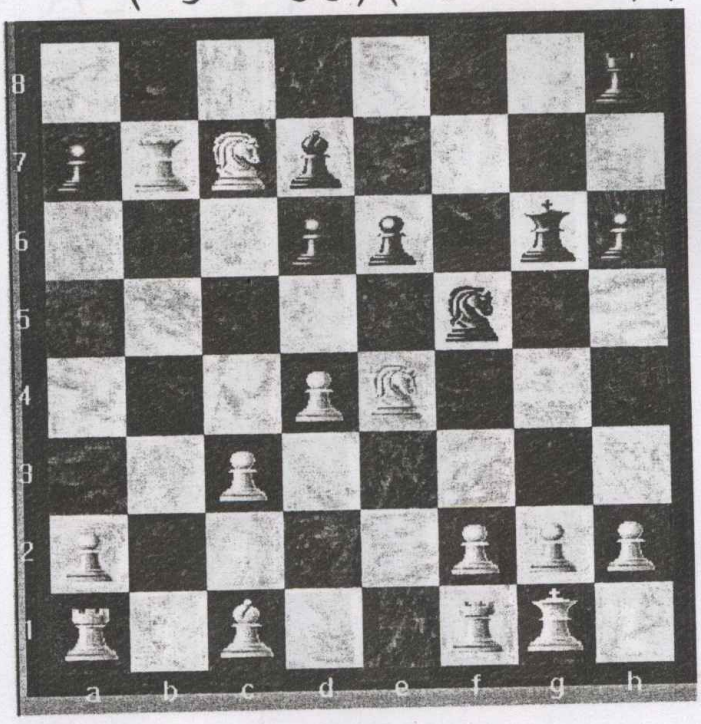
(K o – o) (ش o – o) (م o – o)



شكل رقم (٨٤)

٤١- تحرك الملك الأسود إلى الأمام :

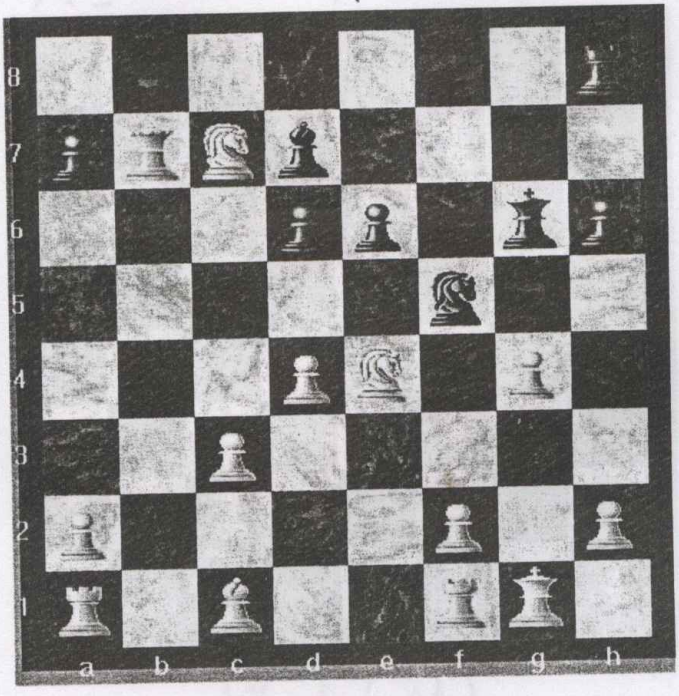
(K f7 – g6) (ش و٧ – ز٦) (و و٧ – ز٦)



شكل رقم (٨٥)

٤٢- يتحرك العسكرى الأبيض إلى الأمام :

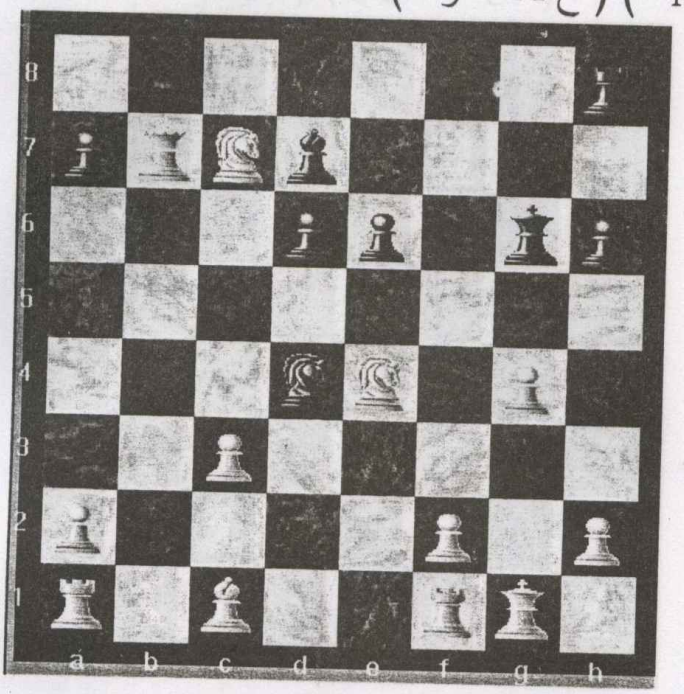
(P g2 – g4) (ب ز ٢ – ز٤)



شكل رقم (٨٦)

٤٣- الحصان الأسود يأخذ العسكرى الأبيض أسيرا :

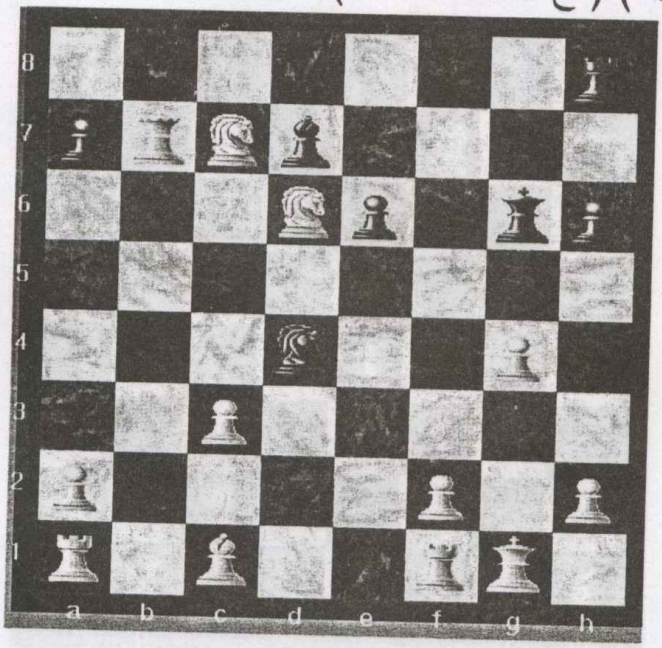
(N f5 × d4) (ح د٤ - و٥)



شكل رقم (٨٧)

٤٤- الحصان الأبيض يأخذ العسكري الأسود أسيرا :

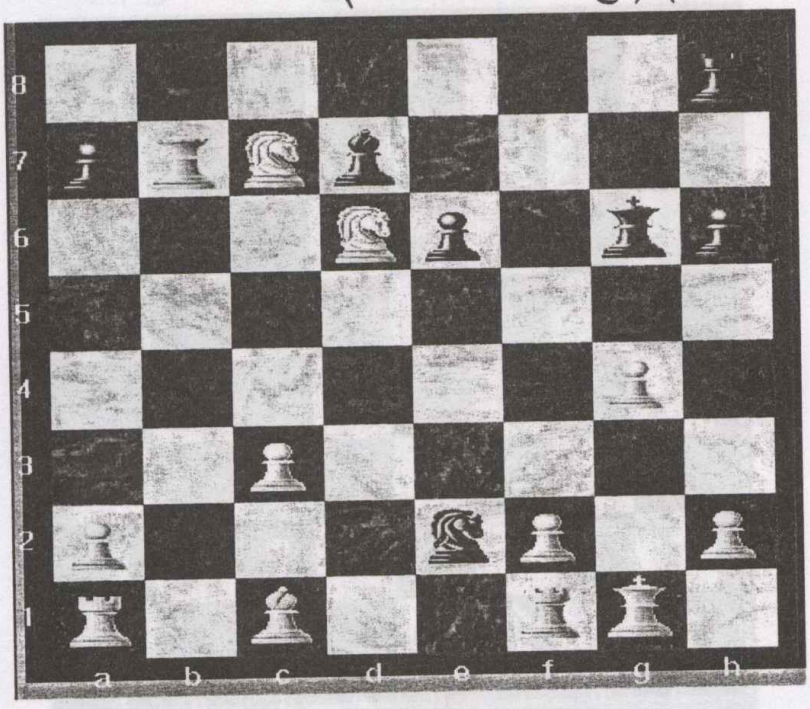
(N e4 × d6) (ح هـ ٤ - د٦)



شكل رقم (٨٨)

٤٥- كش ملك بالحصان الأسود للملك الأبيض :

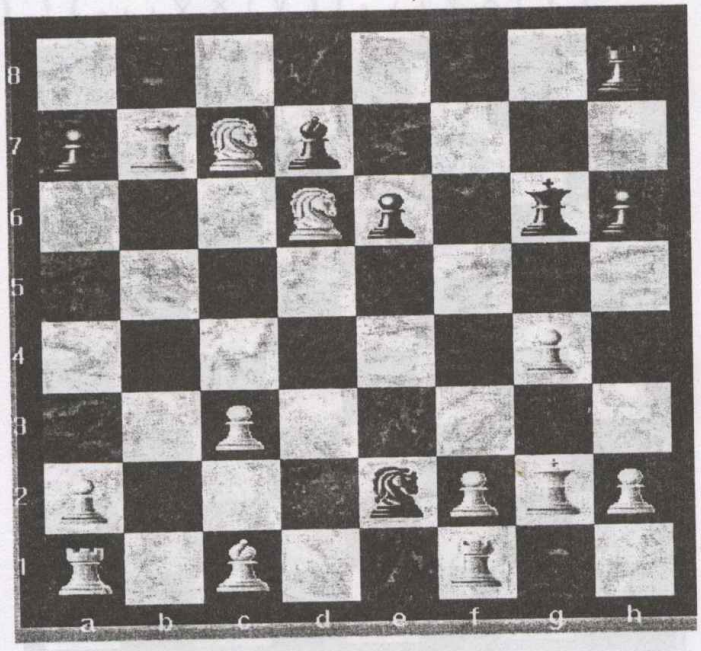
(N d4 – e2 +) (ح د٤ – هـ ٢ +)



شكل رقم (٨٩)

٤٦- تحرك الملك الأبيض للأمام :

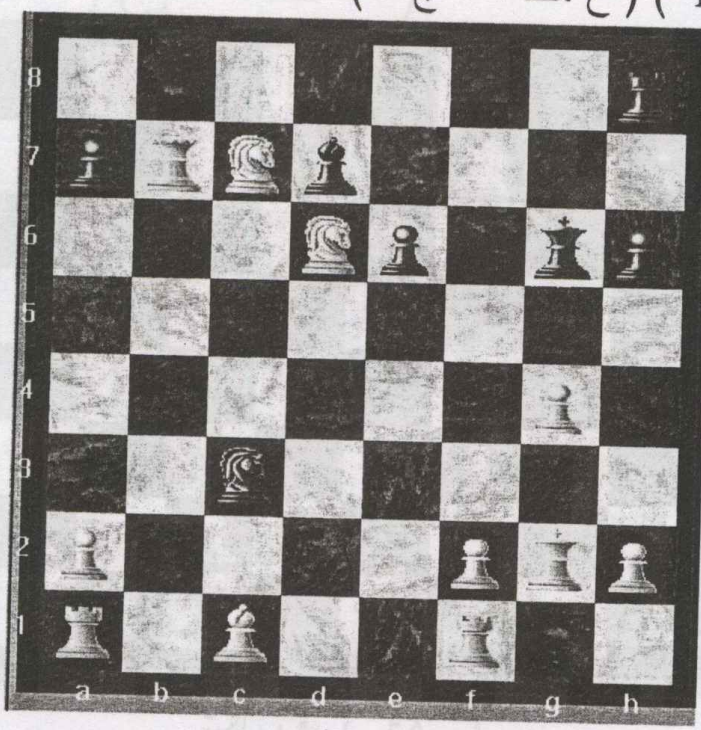
(N g1 – g2) (ح ز١ – ز٢)



شكل رقم (٩٠)

٤٧- الحصان الأسود يأخذ العسكرى الأسود أسيرا :

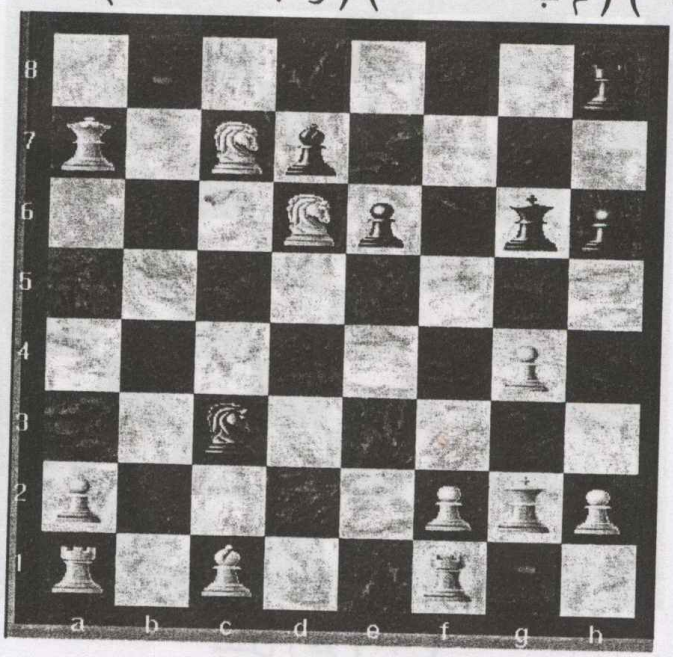
(N e2 × c3) (ح هـ ٢ × ج ٣)



شكل رقم (٩١)

٤٨- الوزير الأبيض يأخذ العسكرى الأسود :

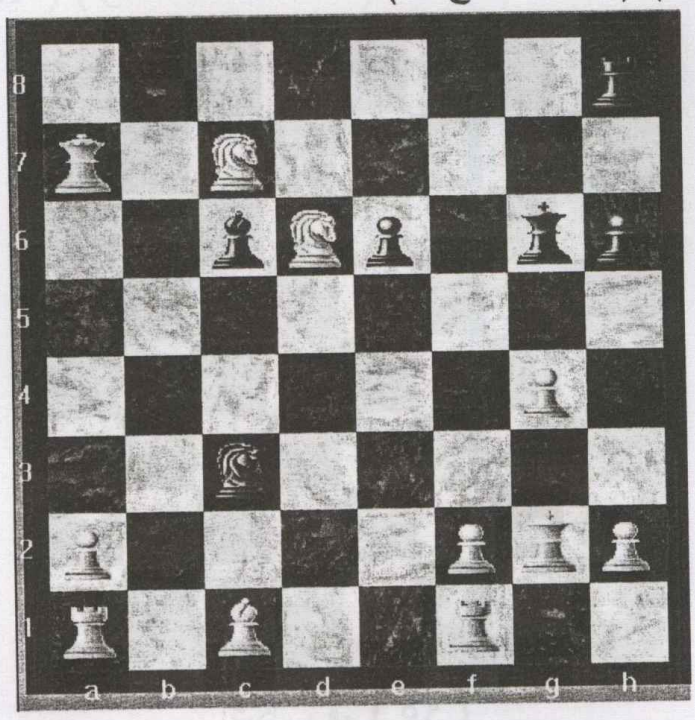
(Q b7 × a7) (م ب ٧ × أ ٧) (و ب ٧ × أ ٧)



شكل رقم (٩٢)

٤٩- الفيل الأسود يتحرك للأمام :

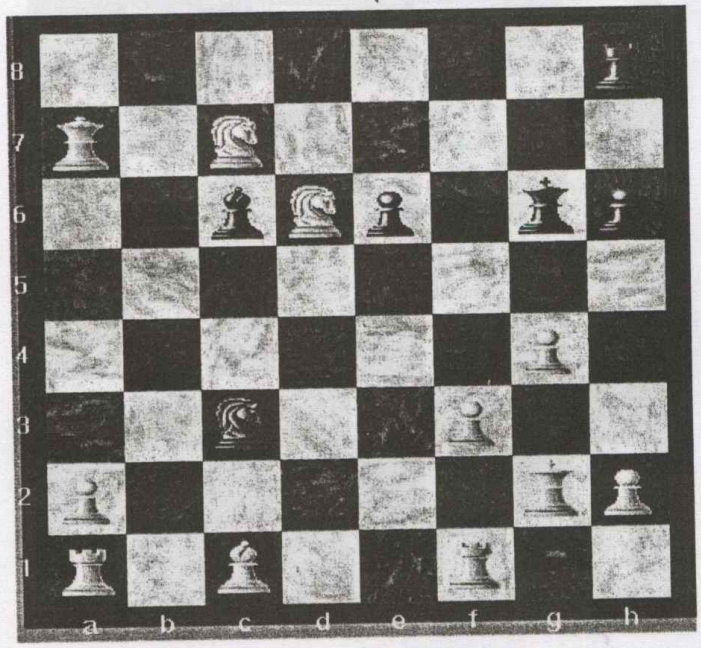
(B d7 – c6) (ف د١ – ج ٦)



شكل رقم (٩٣)

٥٠- العسكرى الأبيض يتقدم إلى الأمام :

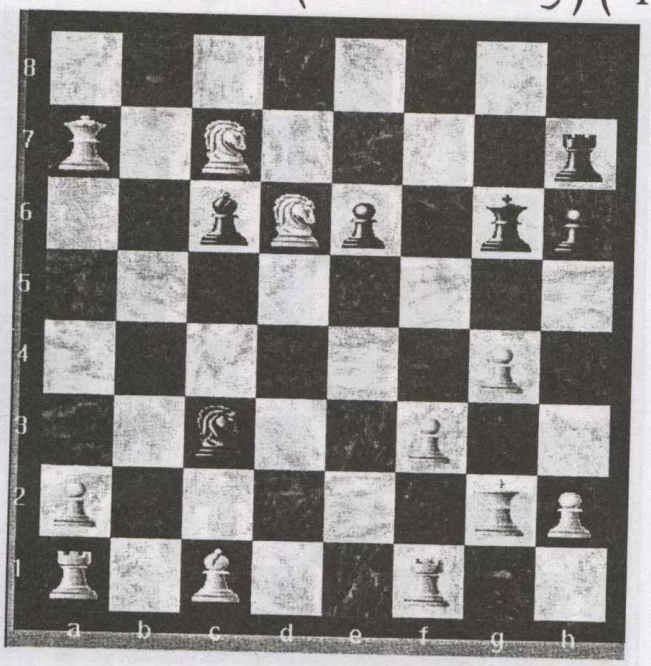
(P f2 – f3) (ب و٢ – و ٣)



شكل رقم (٩٤)

٥١- الطبيا السوداء تتحرك إلى الأمام :

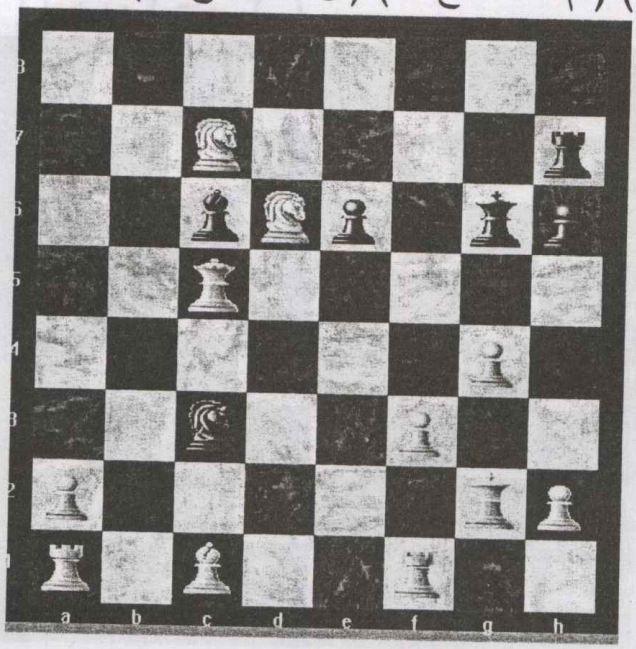
(R h8 – h7) (ر ث ٨ – ث ٨)



شكل رقم (٩٥)

٥٢- الوزير الأبيض يرجع إلى الوراء :

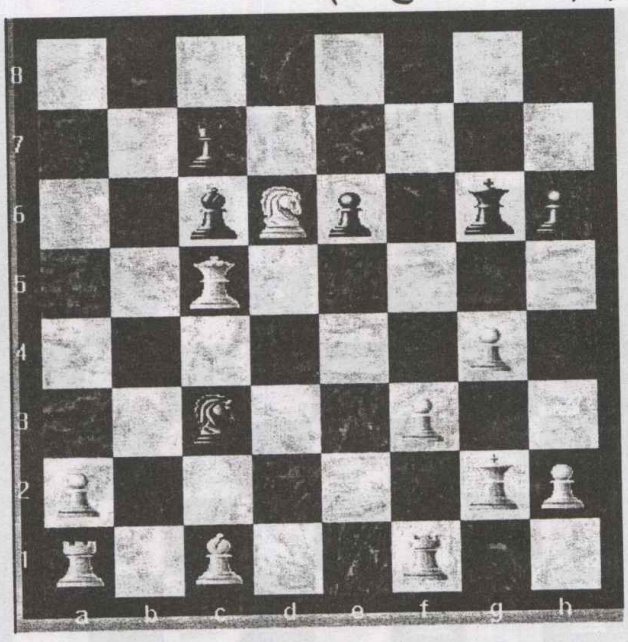
(Q a7 – c5) (م أ ٧ – ج ٥) (و أ ٧ – ج ٥)



شكل رقم (٩٦)

٥٣- الطبيا السوداء تأخذ الحصان الأبيض :

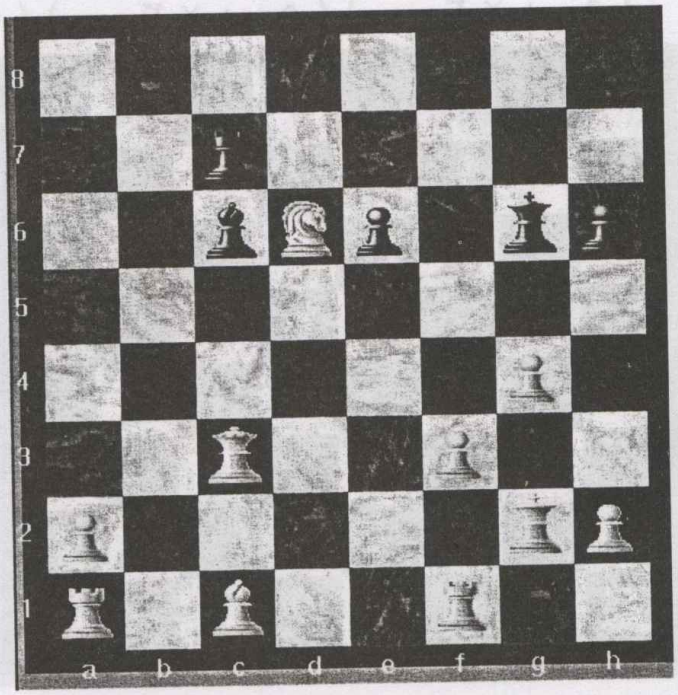
(R h7 × c7) (ر ث٧ × ج ٧)



شكل رقم (٩٧)

٥٤- الوزير الأبيض يرجع إلى الوراء :

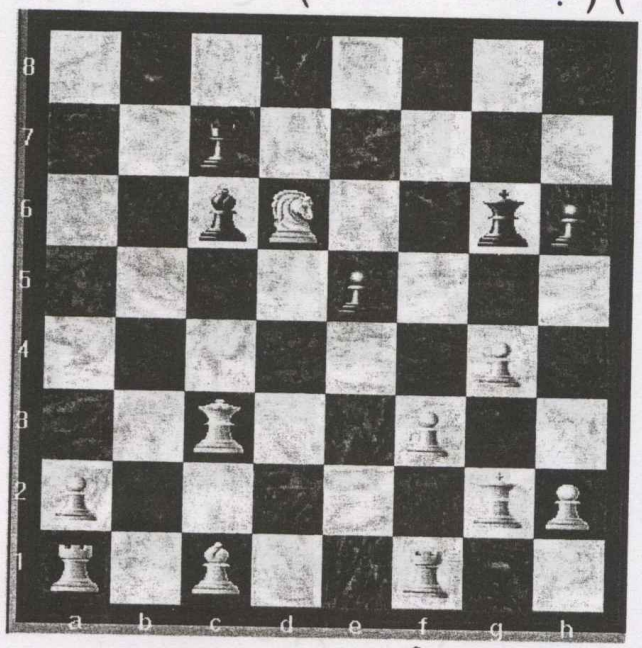
(Q c5 × c3) (م ج ٥ × ج ٣) (و ج ٥ × ج ٣)



شكل رقم (٩٨)

٥٥- العسكرى الأسود يتحرك إلى الأمام :

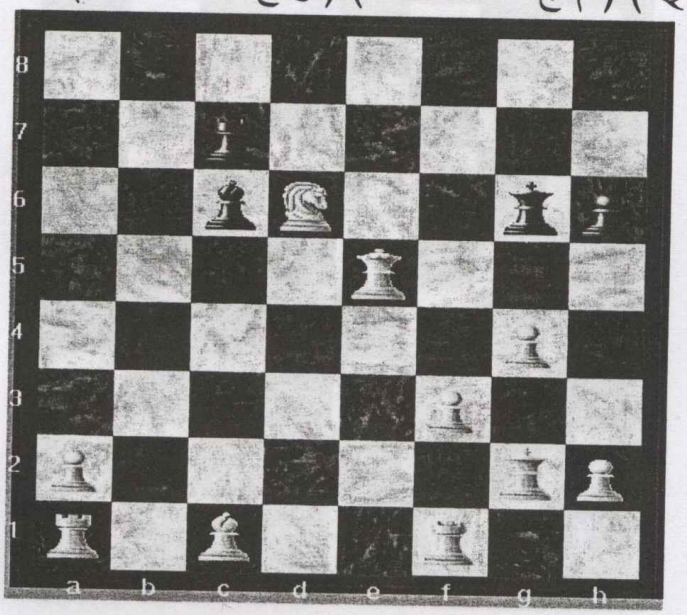
(P e6 – e5) (ب هـ ٦ – هـ ٥)



شكل رقم (٩٩)

٥٦- الوزير الأبيض يأخذ العسكري الأسود :

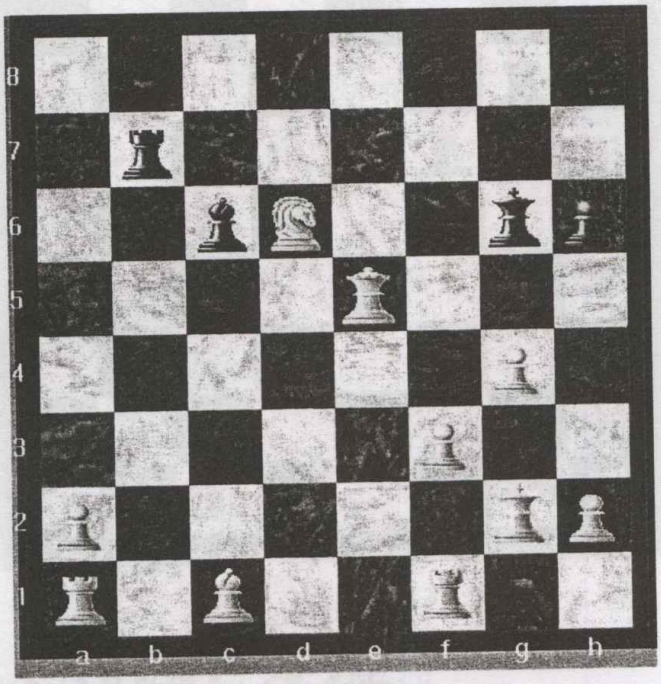
(Q c3 × e5) (م ج ٣ × هـ ٥) (و ج ٣ × هـ ٥)



شكل رقم (١٠٠)

٥٧- الطبيا السوداء تتحرك فى خط جانبى :

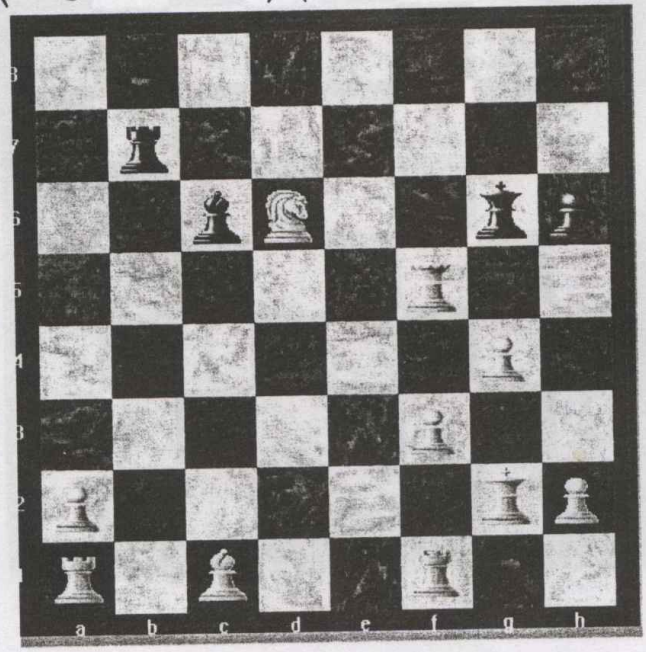
(R c7 – b7) (ر ج ٧ – ب ٧)



شكل رقم (١٠١)

٥٨- تم عمل كش ملك بالوزير الأبيض

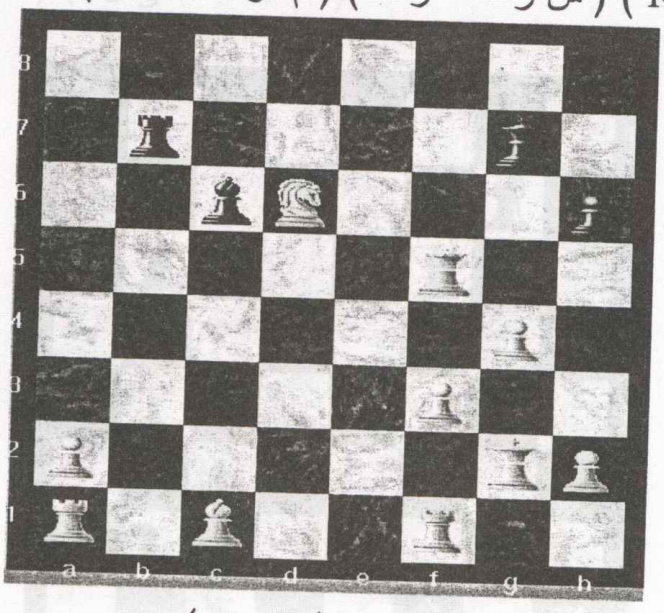
(Q e5 - f5 +) (م هـ ٥ × و ٥) (و هـ ٥ × و ٥)



شكل رقم (١٠٢)

٥٩- يتحرك الملك الأسود إلى الوراء :

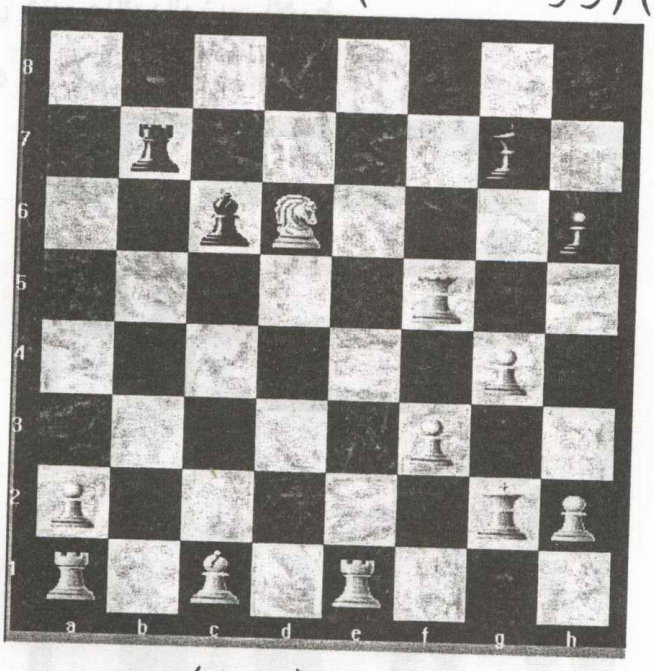
(K g6 – g7) (ش ز ٦ – ز ٧) (م ز ٦ – ز ٧)



شكل رقم (١٠٣)

٦٠- الطبيا البيضاء تتحرك في خط جانبى :

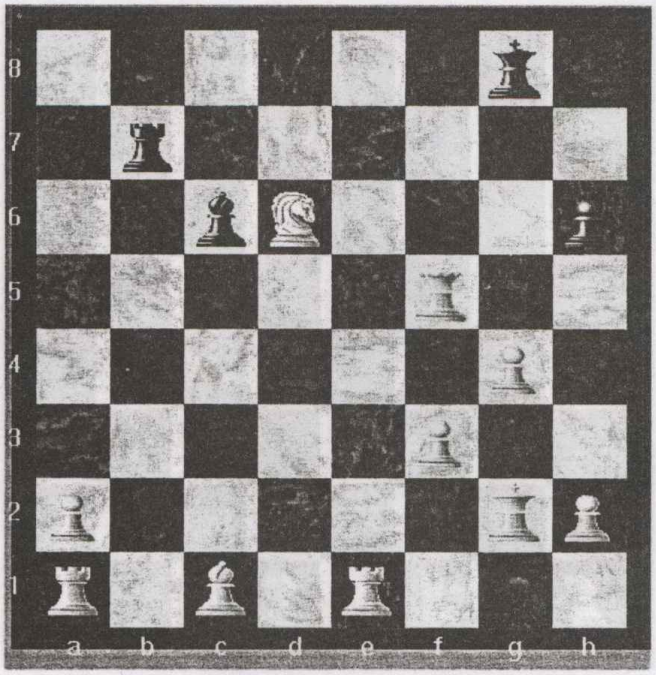
(R f1 – e1) (ر و ١ – هـ ١)



شكل رقم (١٠٤)

٦١- يتحرك الملك الأسود إلى الوراء :

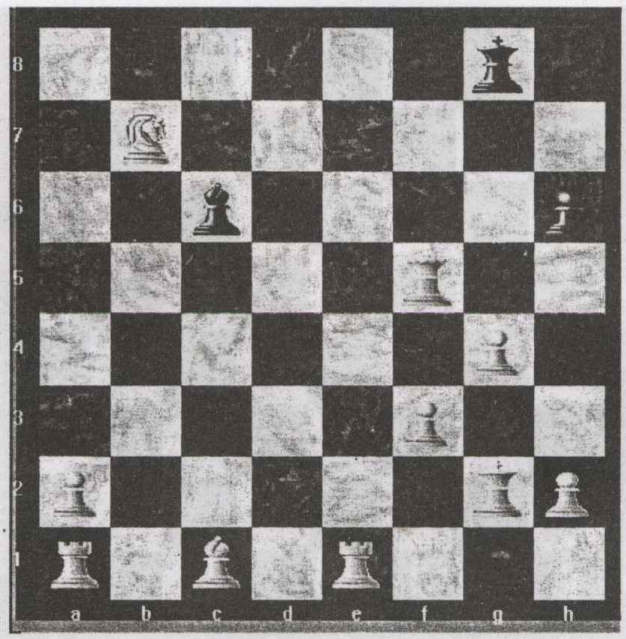
(K g7 – g8) (ش ز ٧ – ز ٨) (م ز ٧ – ز ٨)



شكل رقم (١٠٥)

٦٢- أكل الحصان الأبيض الطبيا السوداء :

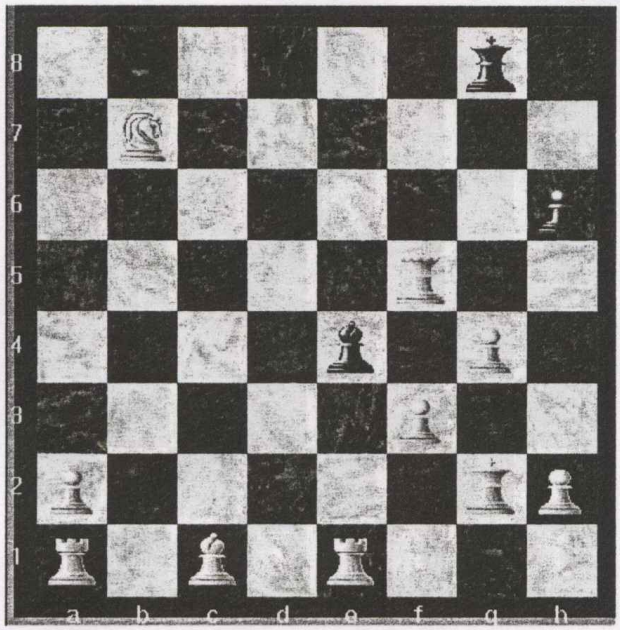
(N d6 × b7) (ر د٦ – ب ٧)



شكل رقم (١٠٦)

٦٣- يتحرك الفيل الأسود إلى الأمام :

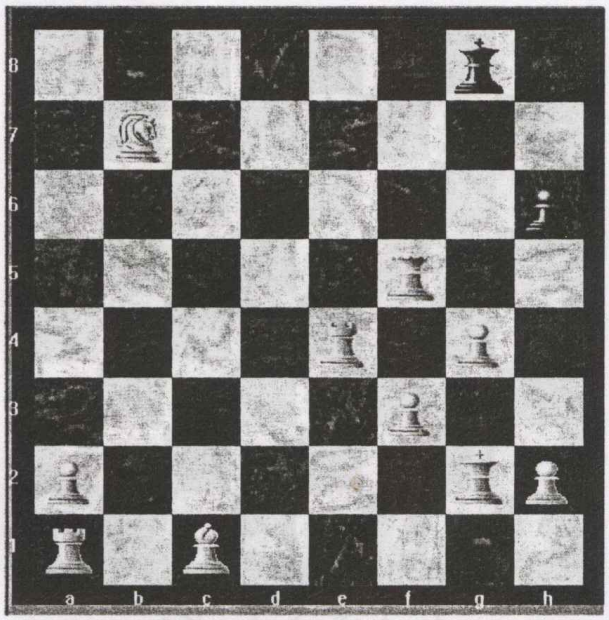
(B c6 – e4) (ب ج ٦ – هـ ٤)



شكل رقم (١٠٧)

٦٤- الطبيا البيضاء تأخذ الفيل الأسود أسيرا :

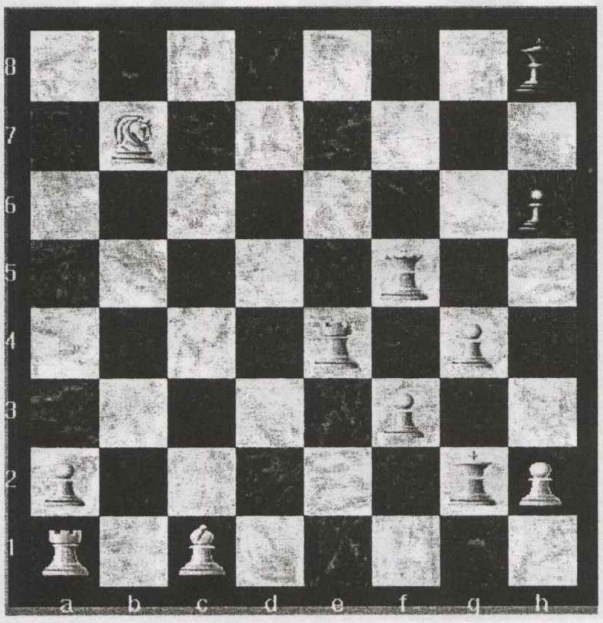
(R e1 × e4) (ر هـ ١ × هـ ٤)



شكل رقم (١٠٨)

٦٥- يتحرك الملك الأسود في خط جانبى :

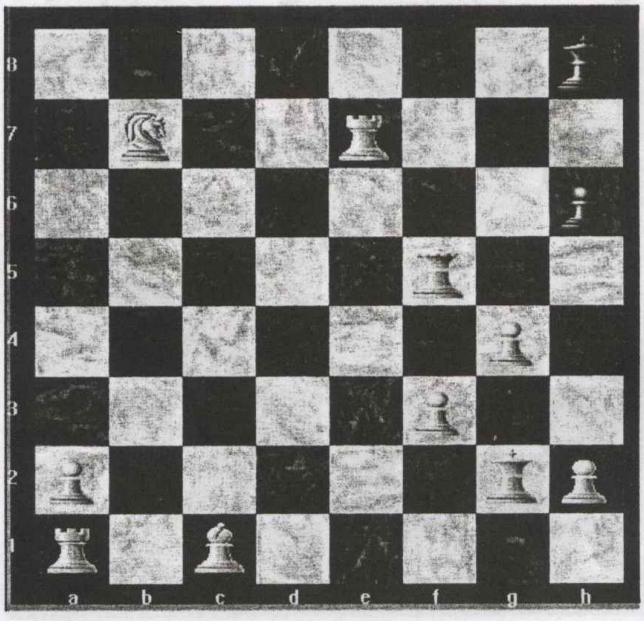
(K g8 – h8) (ش ز ٨ – ث ٨) (م ز ٨ – ث ٨)



شكل رقم (١٠٩)

٦٦- الطبيا البيضاء تتحرك إلى الأمام :

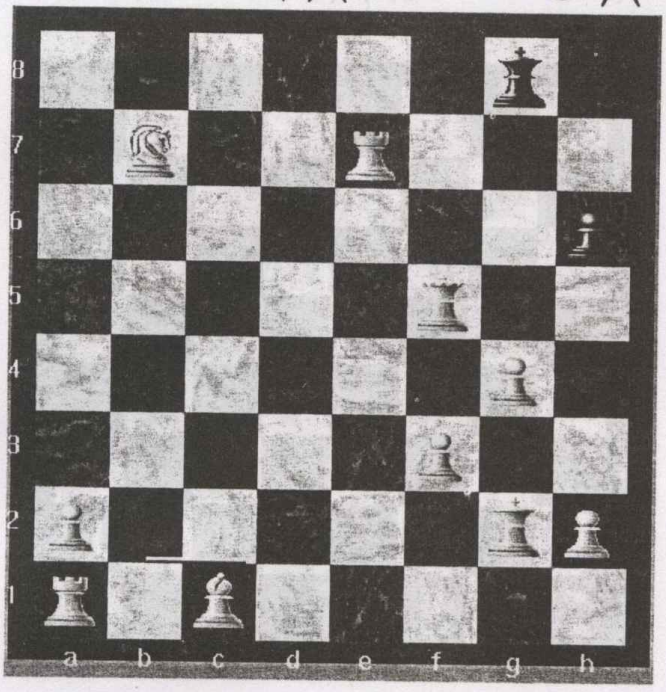
(R e4 – e7) (ر هـ ٤ – هـ ٧)



شكل رقم (١١٠)

٦٧- يتحرك الملك الأسود في خط جانبى :

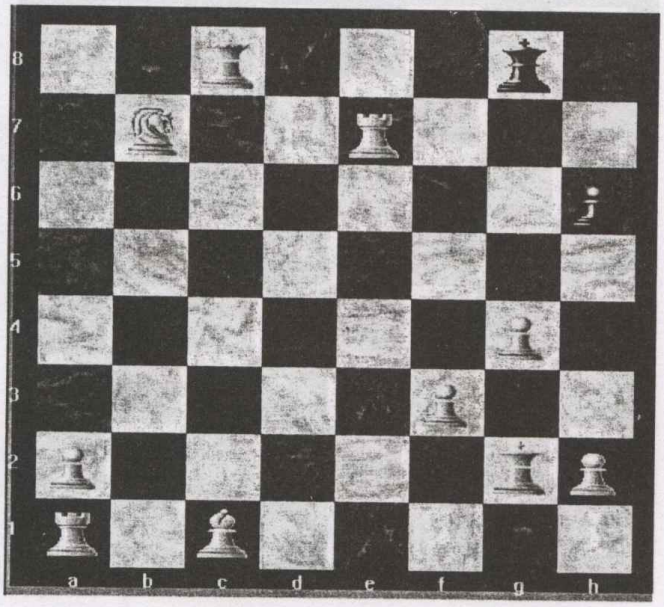
(K h8 – g8) (ش ث ٨ – ز ٨) (م ث ٨ – ز ٨)



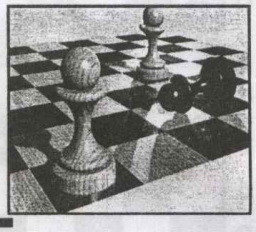
شكل رقم (١١١)

٦٨- كش مات بالوزير الأبيض :

(Q f5 – c8 + +) (و و ٥ – ج ٨ + +) (م و ٥ – ج ٨ + +)



شكل رقم (١١٢)



الباب الثالث

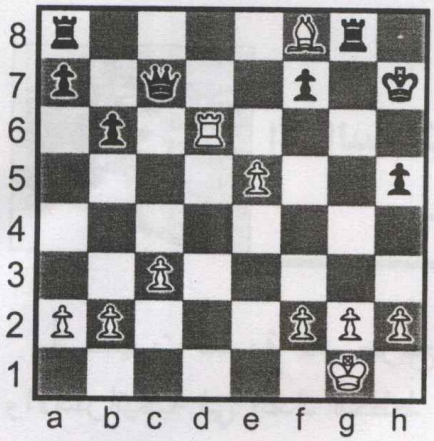
الأساليب التكتيكية والاستراتيجية فى إعداد خطط لعبة الشطرنج

أشـــتهرت لعـــبة الشـــطرنج فـــي العصـــر الحديث بالأساليب التكتيكية والاستراتيجية في إعداد الخطط المستقبلية لحسم المباراة ، وتحقيق الفوز مع مـــنع المنافس بقدر المستطاع من أن يكمل أي خطة تكتيكية وإلحاق الهزيمة للمـــنافس ، وذلك يتحقق بالتخطيط الدقيق ، والحرص على عدم الخطأ ، وإن كان بسيطاً لأن ذلك سوف يؤثر تأثيراً كبيرا في سير المباراة وحسم المباراة لصالحك سيكون صعبا عليك .

لـــذا يتعيـــن عليك بأن تبحث دائماً علي اكتشاف مواقع متميزة تمكنك من الحصـــول علـــي الفوز ، وإذا اكتشفت ثغرات في مواقع المنافس فعليك أن تستغلها أحسن استغلال حتى يمكنك تحقيق الفوز على منافسك .

وســـتجد فـــي هذا الجزء بعض المواقع الأكثر شيوعاً في لعبة الشطرنج لإنهاء المباراة ، وهذه المواقع لها قيمة عظيمة لإنهاء المباراة بصورة رائعة، لـــذا يجب عليك أن تدرسها بعناية ودقة مع فهم الفكرة المقصودة في طريقة انهـــاء المـــباراة ، ومن خلال ممارستك للعبة الشطرنج ستجد مواقع مشابهة تســـتطيع الاســـتفادة منها بأن تنفذ ما ذكر في هذا الجرء من الكتاب بمنتهى السهولة واليسر .

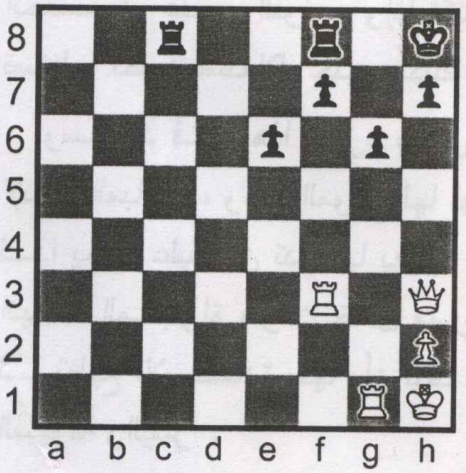
ومن مميزات هذا الجزء أنك سوف تتعلم الطرق المتبعة في كتابة الخطط، والتى تورد بكتب لعبة الشطرنج العربية والأجنبية ، وعلى سبيل المثال ستجد صـــورة لمـــباراة تحدثـــك بمـــا هو حال المباراة بأنه لا يوجد بها أي خطر للفريقيـــن ، وســـتجد فوق الصورة شرحا مختصرا بطريقة الرموز ، وهذه الـــرموز تخـــبرك بما سيتم عمله في الحركة القادمة ، وأيضا اسم القطعة ، ومكانها التي سوف تقف به في لوحة الشطرنج والشكل التالي يوضح ذلك :



الصـــورة تقول : لا يوجد أى خطر ، والـــرموز تقـــول : سوف تذهب قطعة (الطبيا أي : الرخ) إلى أمام الملك الأسود فـــي المربع ((ث ٦)) وتخبرنا الرموز أيضا بانتهاء المباراة وتكتب هذه الحركة بالرموز التالية :

(ط ث٦) او (ر ث ٦) Rh6 mate

وجديـــر بالذكـــر أن بعض الكتب الخاصة بالخطط فقط شرحت بالرموز ثـــلاث نقلات متتالية بين اللاعبين ، واعتمادها على صورة توضيحية واحدة فقط مع الاعتماد الأكبر على قدرة اللاعب على التخيل ، وعلي سبيل المثال تكتب الرموز بالطريقة التالية مع وضع صورة فقط :



الرموز بالطريقة المصرية (ح و٦ + م ث٨ ٢ ط × ز٨)

الرموز بطريقة بعض الدول العربية

(ح و٦ + ش ث٨ ٢ ر × ز٨)

الرموز بالطريقة الأجنبية

(1.Nf6 + kh8 2 R × g8)

شرح الرموز السابقة :

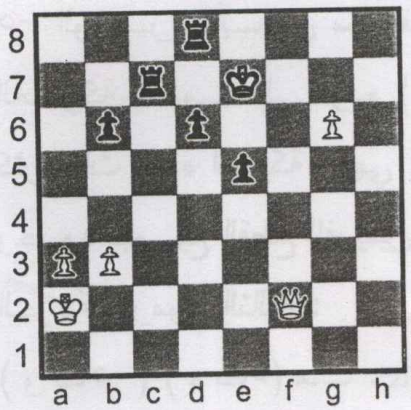
١- اللاعـــب الأبـــيض سوف يحرك الحصان الأبيض إلى المربع ((و٦)) وعمـــل (كش للملك الأسود) ويرمز لها بالرموز التالية : ((ح و٦)) ((N f6))

٢- اللاعب الأسود سوف يحـــرك المـــلك إلى الخلف ويقف في المربع ((ث٨)) ويرمز لها بالرموز التالية : ((ح ث٨)) ((K h8))

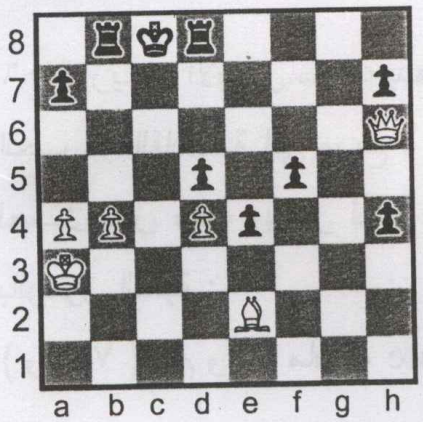
٣- اللاعب الأبيض سوف يحرك الطبيا إلى الأمام ليقف في ((ز ٨)) ويأخذ الطبيا السوداء ، وينهى المباراة بهذه النقلة والتي يرمز لها بالرموز التالية :

((ط × ز ٨ ++)) ((ر × ز ٨ ++)) ((R × g8 ++))

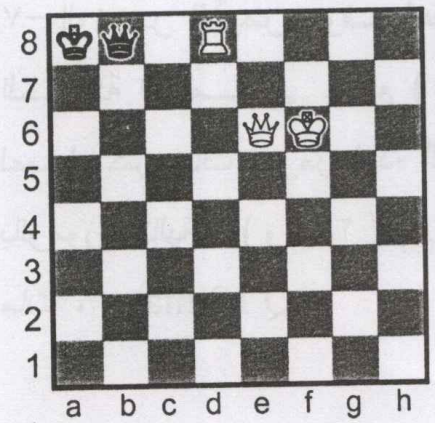
إليك فيما يلى بعض خطط الوزير فى الفوز بالمباراة :



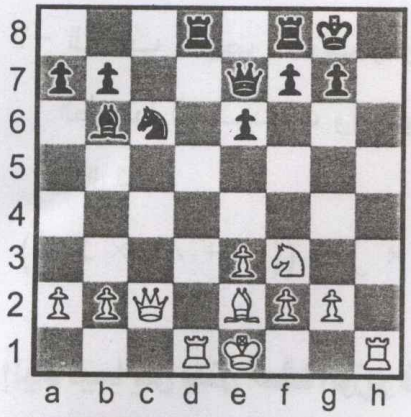
١- الوزير الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلى مربع (و ٧) لعمل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية : (و و ٧) (م و ٧) مات ، Q f7 mate



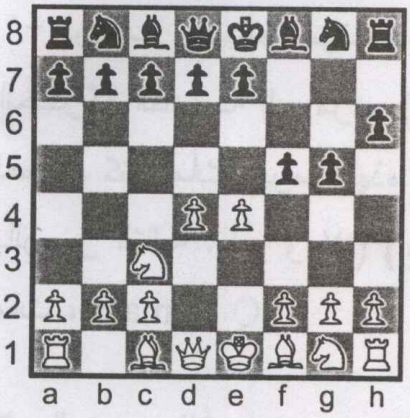
٢- الوزير الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلى مربع (ج ٦) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية : (و ج ٦) (م ج ٦) مات ، Q c6 mate



٣- الوزير الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلى مربع (أ ٦) وعمل كش مات ، وهنا نجد عدم قدرة الملك على التحرك ، كما أنه لا يستطيع الوزير الأسود حماية الملك الأسود ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية : (و أ ٦) (م أ ٦) مات ، Q a6 mate

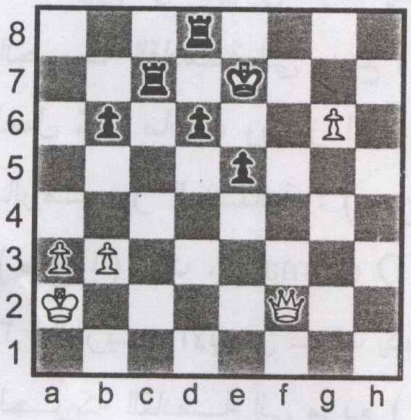


٤- الوزير الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلى مربع (ث٧) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية: (و ث ٧) (م ث٧) مات ، Q h7 mate



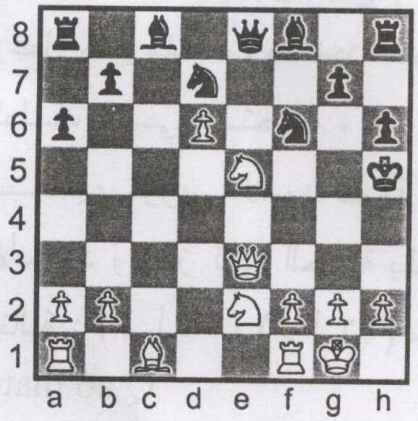
٥- الوزير الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلى مربع (ث٥) لعمل كش مات بهذه الحركة تنتهي المباراة رغم وجود جميع القطع للفريقين ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(و ث٥) (م ث٥) مات ،Q h5 mate

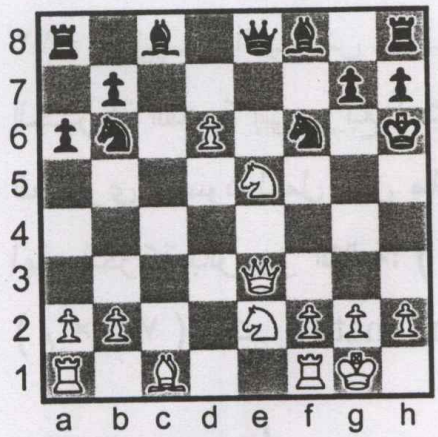


٦- الوزير الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلى مربع (و ٧) لعمل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(و و ٧) (م و ٧) مات ، Q f7 mate

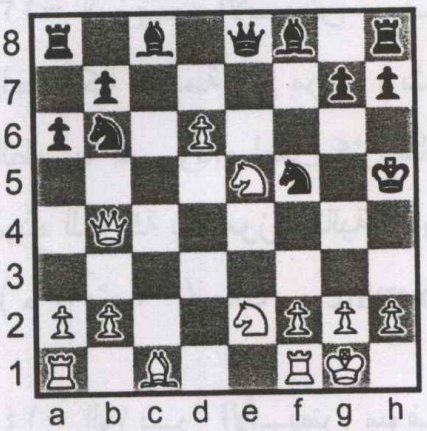


٧- الوزير الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلى مربع (ث٣) لعمل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية : (و ث٣) (م ث٣) مات ، Q h3 mate

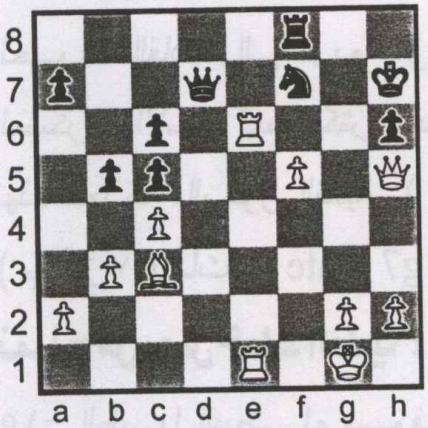


٨- الوزيـــر الأبيض سوف يذهب في الحـــركة القادمـــة إلى مربع (ز ٥) لعمـــل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(و ز ٥) (م ز٥) مـــــــات ، Q g5 mate

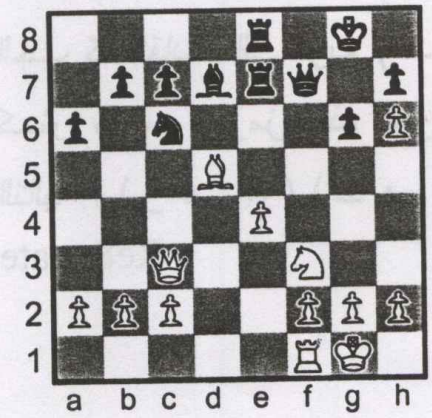


٩- الوزيـــر الأبيض سوف يذهب في الحـــركة القادمـــة إلى مربع (ز ٤) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية: (و ز ٤) (م ز ٤) مات ، Q g4 mate



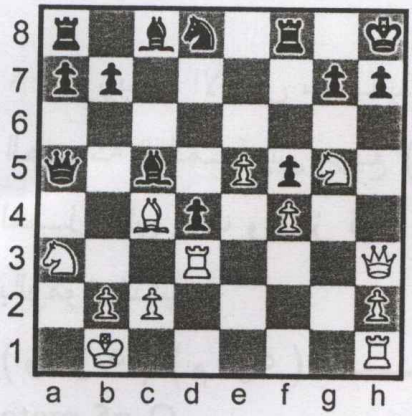
١٠- الوزير الأبيض سوف يذهب في الحـــركة القادمـــة إلى مربع (ز ٦) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(و ز ٦) (م ز ٦) مـــــات ، Q g6 mate

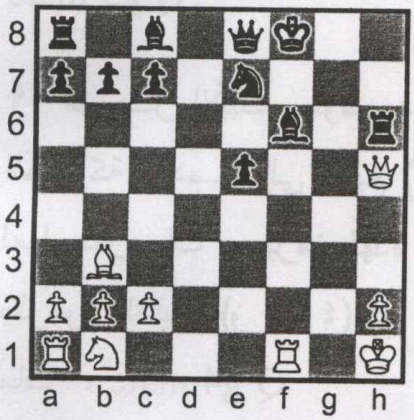


١١- الوزير الأبيض سوف يذهب في الحـــركة القادمـــة إلى مربع (ز ٧) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

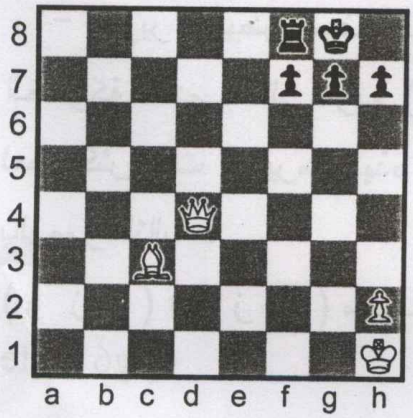
(و ز ٧) (م ز٧) مـــــات ، Q g7 mate



١٢- الوزيـر الأبـيض سوف يذهب في الحـركة القادمة إلى مربع (ث ٧) ويأخذ العسكرى الأسود لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية: (و × ث ٧) (م × ث٧) مات ، Q × h7 mate

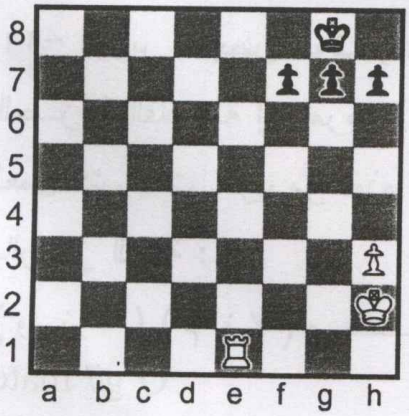


١٣- الوزيـر الأبـيض سوف يذهب في الحـركة القادمة إلى مربع (ث ٦) ويأخذ الطبـيا السـوداء لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :(و × ث ٦) (م × ث ٦) مات ، Q × h6 mate



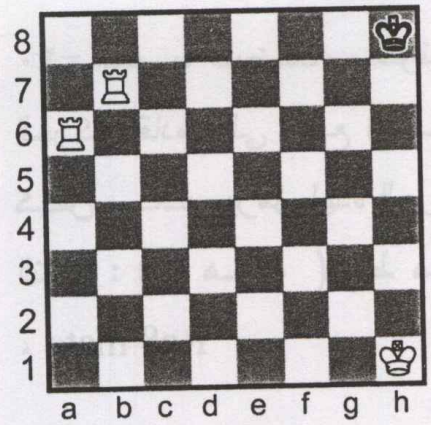
١٤- الوزيـر الأبـيض سوف يذهب في الحـركة القادمة إلى مربع (ز ٧) ويأخذ العسكرى الأسود لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :(و × ز ٧) (م × ز٧) مات ، Q × g7 mate

نموذج من بعض خطط الطبيا :

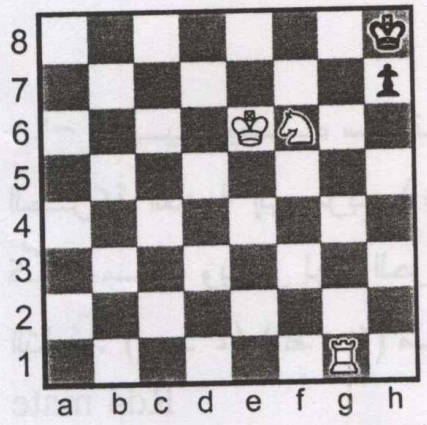


١٥- الطبـيا البيضـاء سـوف تذهب في الحـركة القادمة إلى مربع (هـ ٨) لعمل كـش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية : (ر هـ ٨) (ط هـ ٨) مات ، Re8 mate

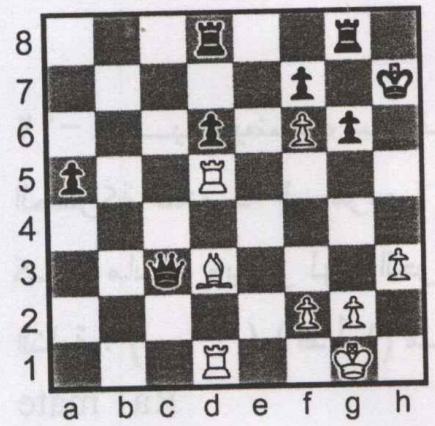
١٦- الطبيا البيضاء سوف تذهب في الحركة القادمة إلى مربع (أ ٨) لعمل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :
(ر أ ٨) (ط أ ٨) مات ، Ra8 mate



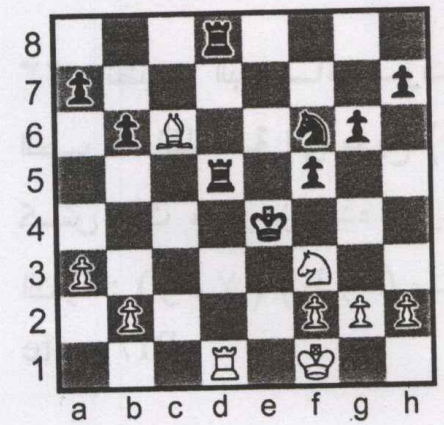
١٧- الطبيا البيضاء سوف تذهب في الحركة القادمة إلى مربع (أ ٨) لعمل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :
(ر أ ٨) (ط أ ٨) مات ، Rg8 mate

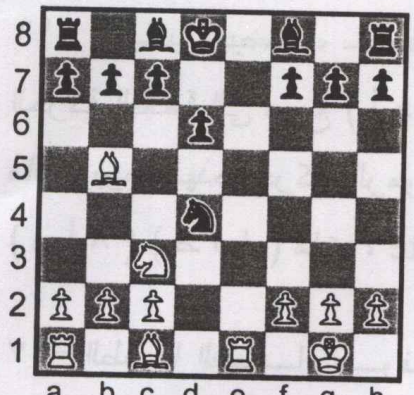


١٨- الطبيا البيضاء سوف تذهب في الحركة القادمة إلى مربع (ث ٥) لعمل كش مات ، وهنا نجد عدم قدرة الملك علي التحرك كما لا يستطيع أخذها بالعسكرى الأسود ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية:
(ر ث ٥) (ط ث ٥) مات ، Rh5 mate

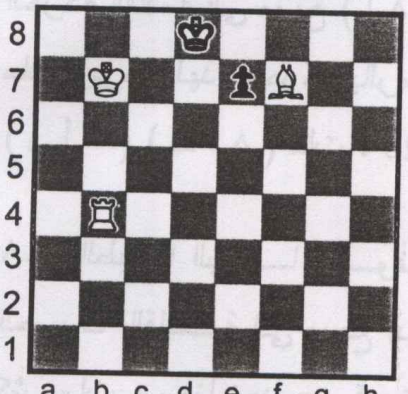


١٩- الطبيا البيضاء سوف تذهب في الحركة القادمة إلى مربع (د ٤) لعمل كش مات ، وهنا نجد عدم قدرة الملك علي التحرك كما لا يستطيع أخذها بالطبيا السوداء ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :(ر د ٤) (ط د ٤) مات ، Rd4 mate

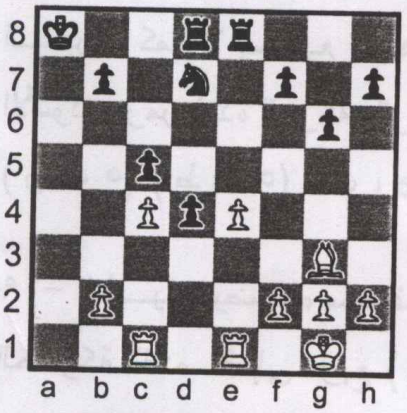




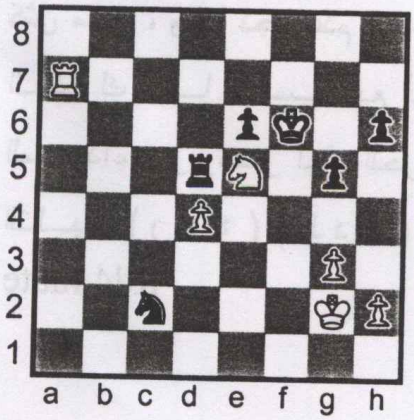
٢٠- الطبيا البيضاء سوف تذهب في الحركة القادمة إلى مربع (هـ ٨) لعمل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية : (ر هـ ٨) (ط هـ ٨) مات Re8 mate ،



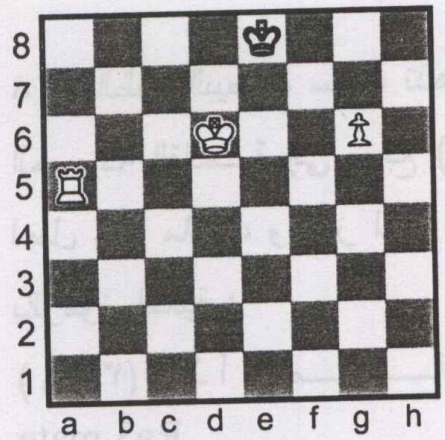
٢١- الطبيا البيضاء سوف تذهب في الحركة القادمة إلي مربع (د ٤) لعمل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية : (ر د ٤) (ط د ٤) مات ، Rd4 mate



٢٢- الطبيا البيضاء سوف تذهب في الحركة القادمة إلي مربع (أ ١) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية : (ر أ ١) (ط أ ١) مات ، Ra1 mate

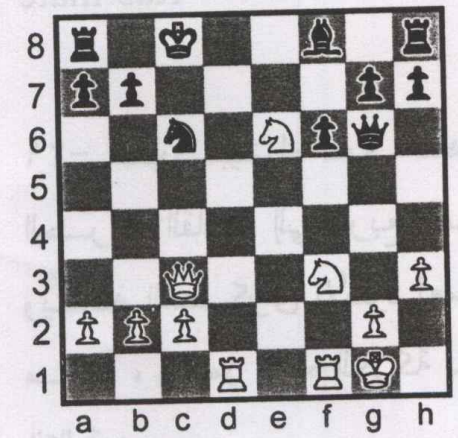


٢٣- الطبيا البيضاء سوف تذهب في الحركة القادمة إلي مربع (و٧) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية : (ر و٧) (ط و٧) مات ، Rf7 mate



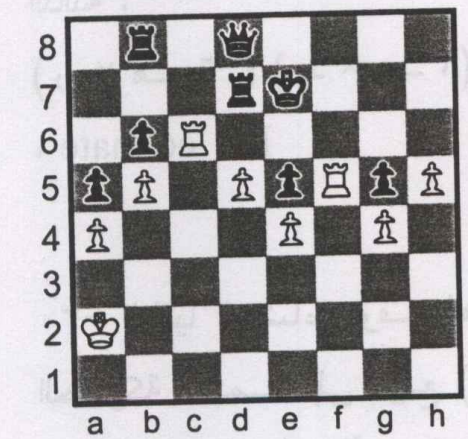
٢٤- الطبيا البيضاء سوف تذهب في الحركة القادمة إلي مربع (أ ٨) لعمل كش مات، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ر أ ٨) (ط أ ٨) مات ، Ra8 mate

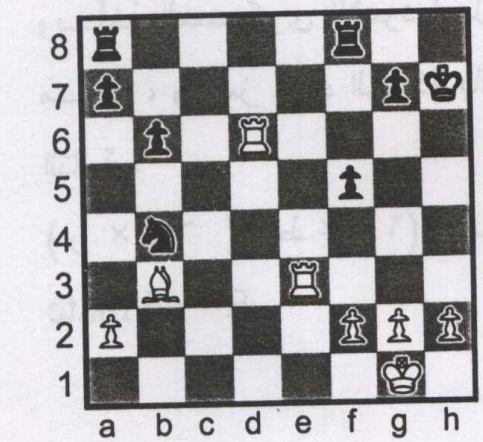


٢٥- الطبيا البيضاء سوف تذهب في الحركة القادمة إلي مربع (د ٨) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ر د ٨) (ط د ٨) مات ، Rd8 mate

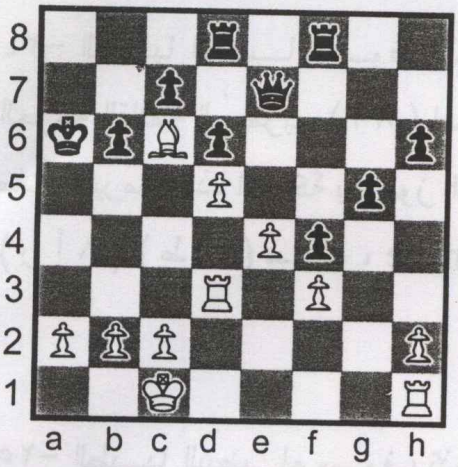


٢٦- الطبيا البيضاء سوف تذهب في الحركة القادمة إلي مربع (هـ ٦) لعمل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية : (ر هـ ٦) (ط هـ ٦) مات ، Re6 mate



٢٧- الطبيا البيضاء سوف تذهب في الحركة القادمة إلى مربع (ث ٣) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

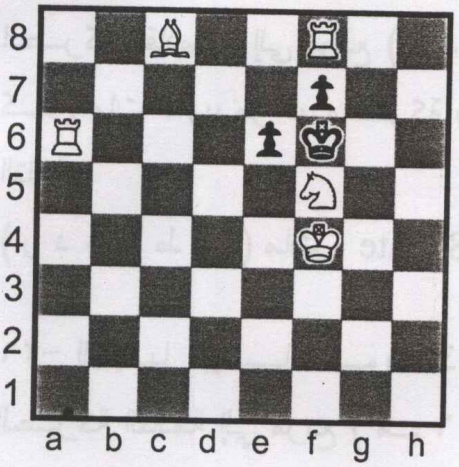
(ر ث ٣) (ط ث ٣) مات ، Rh3 mate



٢٨- الطبيا البيضاء سوف تذهب في الحـركة القادمـة إلى مربع (أ ٣) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ر أ ٣) (ط أ ٣) مـــــات ،

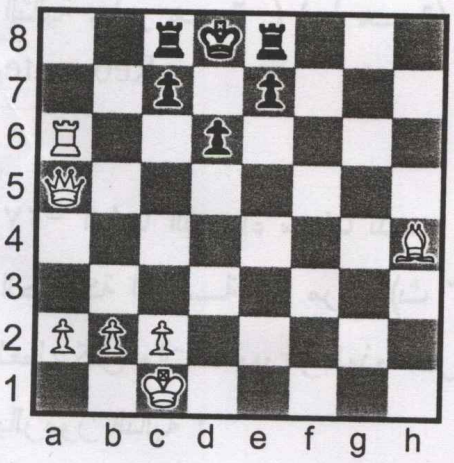
Ra3 mate



٢٩- الطبيا البيضاء سوف تذهب في الحـركة القادمة إلى مربع (هـ ٦) ويـأخذ العسـكرى الأسود لعمل كش مـات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ر × هـ ٦) (ط × هـ ٦) مات

R× e6 mate ،

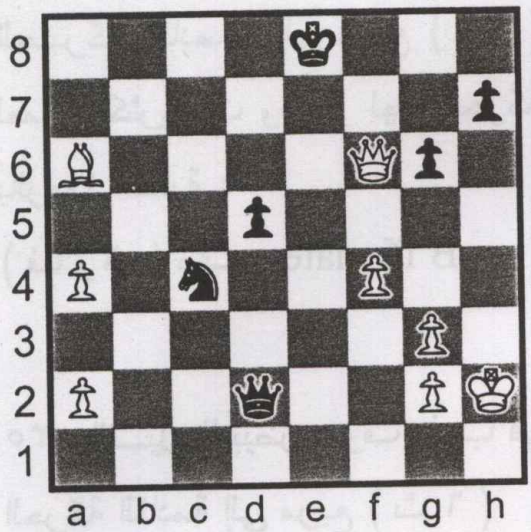


٣٠- الطبيا البيضاء سوف تذهب في الحـركة القادمـة إلى مربع (د ٦) ويـأخذ العسـكرى الأسود لعمل كش مـات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ر × د ٦) (ط × د ٦) مات ،

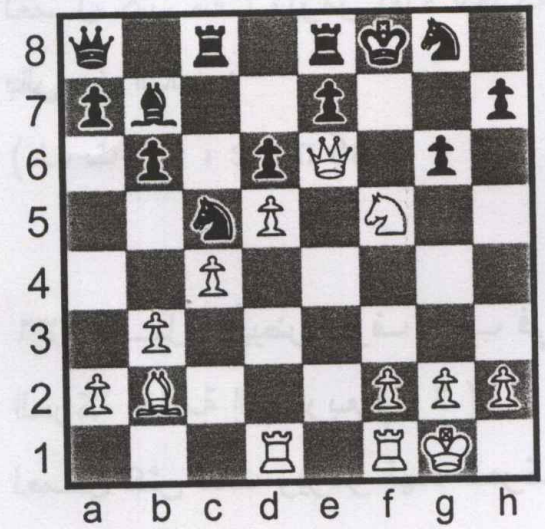
R× d6 mate

نماذج من بعض خطط الفيل :



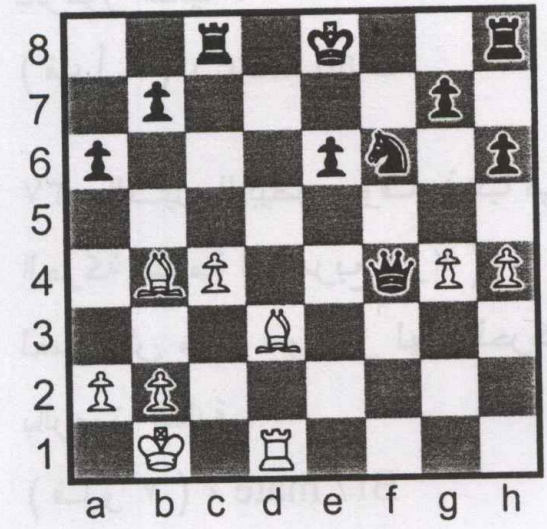
٣١- الفـيل الأبيض سوف يذهب في الحـركة القادمة إلى مربع (ب٥) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ف ب ٥) مات ، B b 5 mate



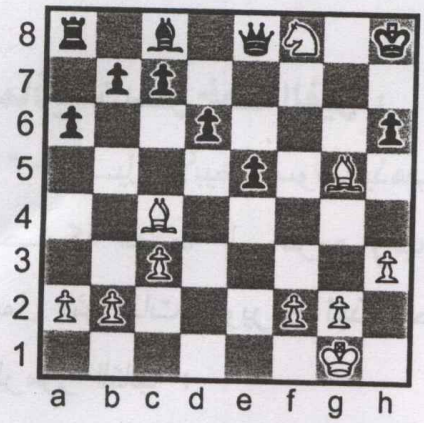
٣٢- الفـيل الأبيض سوف يذهب في الحـركة القادمـة إلى مربع (ز٧) لعمـل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ف ز٧) مات ، B g7 mate



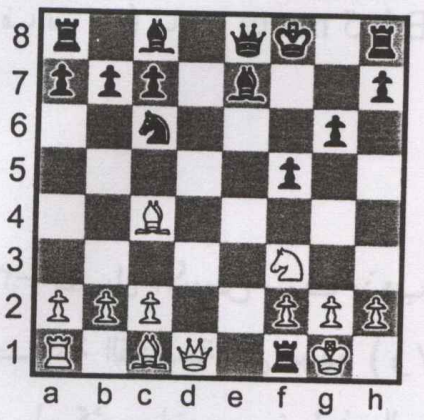
٣٣- الفـيل الأبيض سوف يذهب في الحـركة القادمـة إلى مربع (ز٦) لعمـل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ف ز٦) مات ، B g6 mate



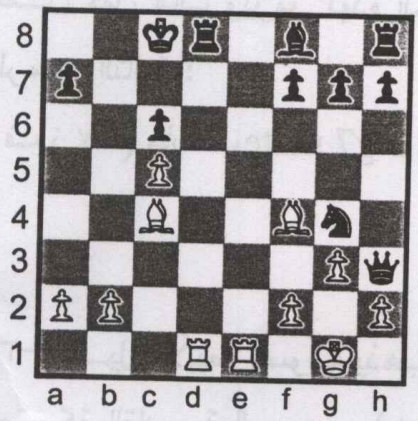
٣٤- الفـيل الأبيض سوف يذهب في الحـركة القادمـة إلى مربع (و٦) لعمـل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ف و٦) مات ، B f6 mate



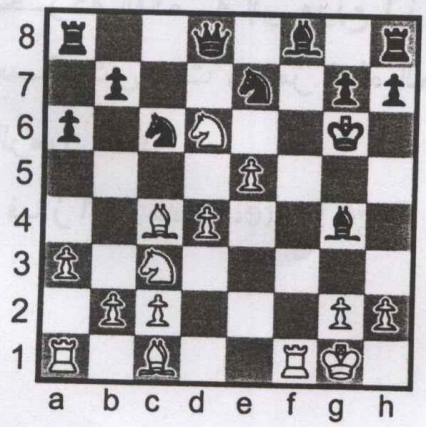
٣٥- الفـيل الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلى مربع (ث ٦) لعمـل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ف ث ٦) ، Bh6 mate



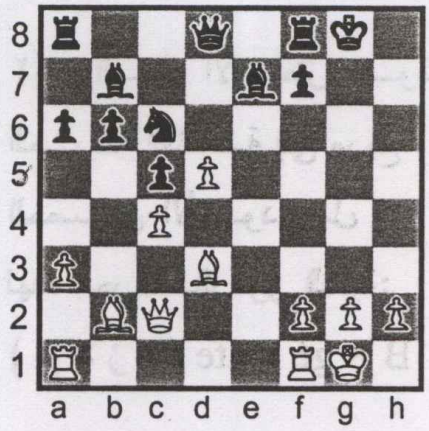
٣٦- الفـيل الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلى مربع (أ ٦) لعمـل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ف أ ٦) ، B a6 mate



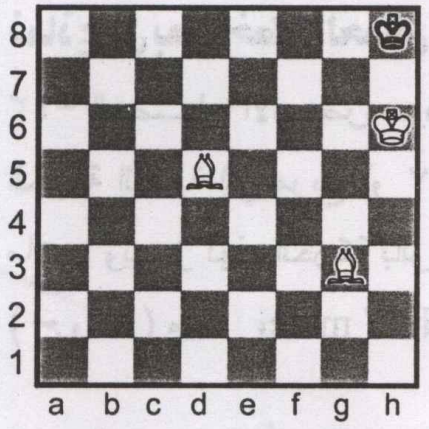
٣٧- الفـيل الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلى مربع (و٧) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ف و ٧) ، Bf7 mate



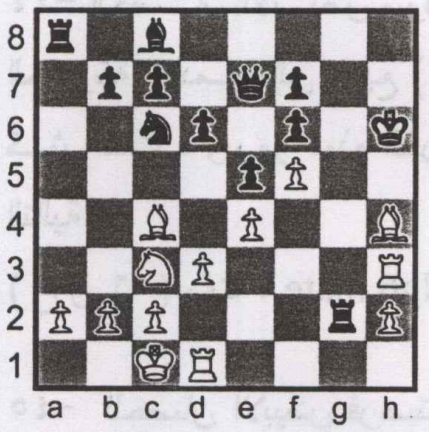
٣٨- الفيل الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلى مربع (ث ٧) لعمل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ف ث٧) ، Bh7 mate



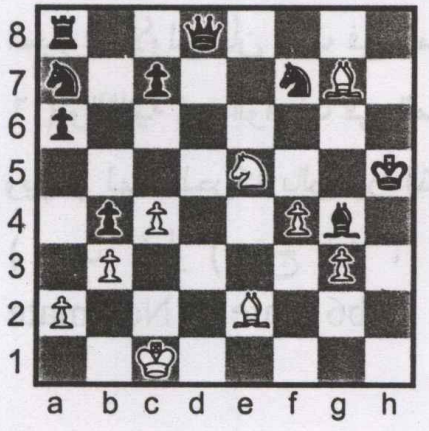
٣٩- الفيل الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلى مربع (هـ ٥) لعمل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ف هـ ٥) Be5 mate



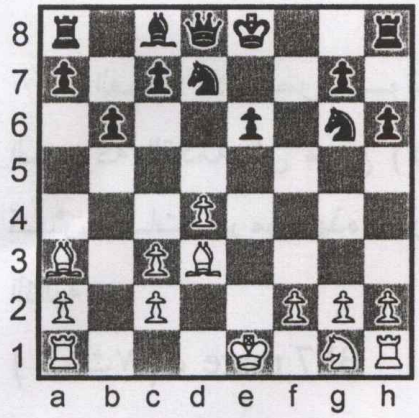
٤٠- الفيل الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلى مربع (و٦) ويأخذ العسكرى الأسود لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ح × و٦) B × f6 mate



٤١- الفيل الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلي مربع (ز٤) ويأخذ الفيل الأسود لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

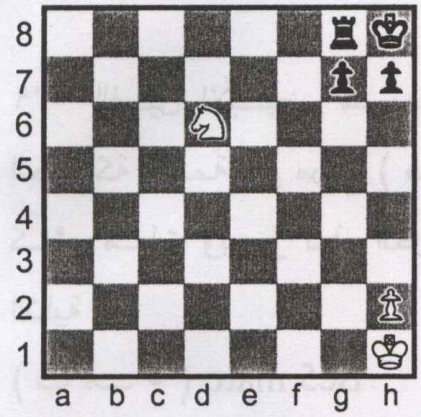
(ح × ز٤) B × g4 mate



٤٢- الفيل الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلى مربع (ز ٦) ويأخذ الحصان الأسود لعمل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية:

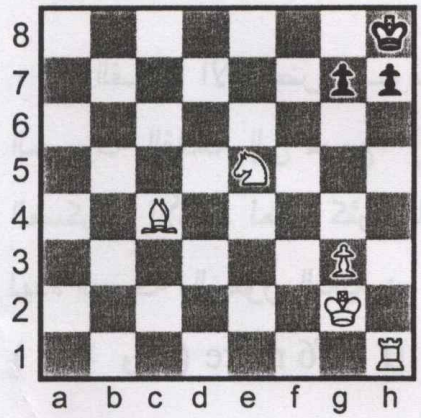
(ح × ز ٦) B × g6 mate

نماذج من بعض خطط الحصان :



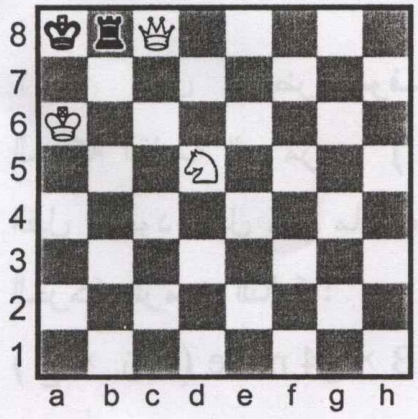
٤٣- الحصان الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلي مربع (و ٧) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية:

(ح و ٧) مات ، N f 7 mate



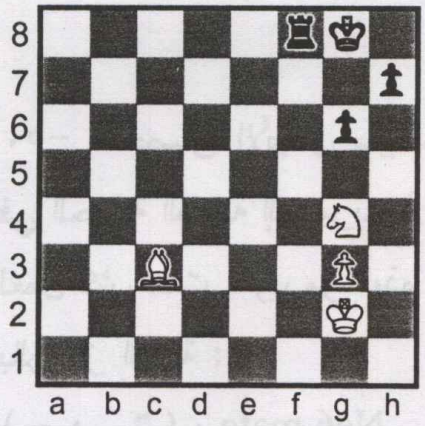
٤٤- الحصان الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلى مربع (ز ٦) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ح ز ٦) مات ، Ng6 mate



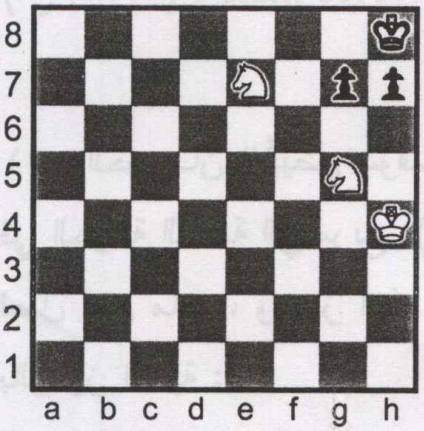
٤٥- للحصان الأبيض فرصتان فى كسب المباراة الأولى بأن يقف فى المربع (ب ٦) والثانية فى الوقوف في المربع (ج ٧) ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ح ب٦) أو (ح ج ٧) ،
Nb6 mate or Nc7 mate



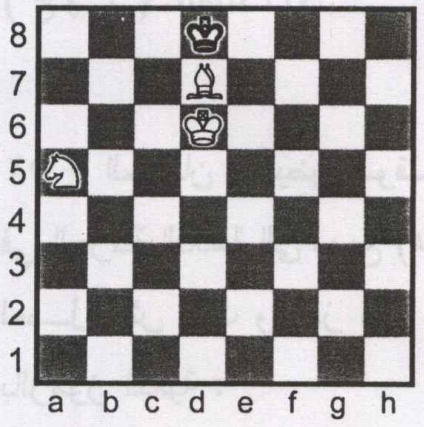
٤٦- الحصـــان الأبـــيض سوف يذهب في الحـــركة القادمـــة إلى مربع (ث٦) لعمل كـــش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ح ث ٦) N h6 mate



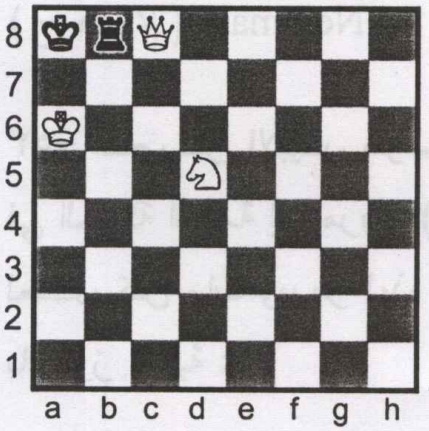
٤٧- الحصـــان الأبـــيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلي مربع (و ٧) لعمل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ح و ٧) Nf7 mate



٤٨- الحصـــان الأبيض يستطيع أن يذهب فـــي الحركة القادمة إلي المربعين(ب ٧) او (ج ٦) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

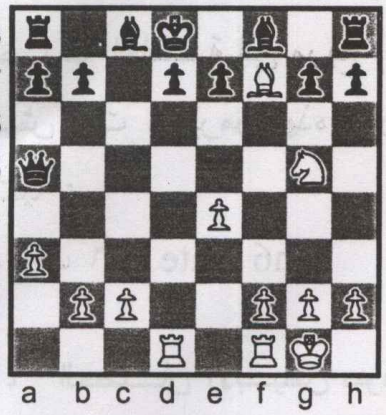
(ح ب ٧) او (ح ج ٦) ،
Nb7 or Nc6 mate



٤٩- الحصـــان الأبيض يستطيع ان يذهب فـــي الحـــركة القادمـــة إلـــي المربعيـــن (ب ٦) أو (ج ٧) لعمـــل كش مات ، ولـــك حرية الاختيار ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية : (ح ب ٦) أو (ح ج ٧) ، Nb6 or Nc7 mate

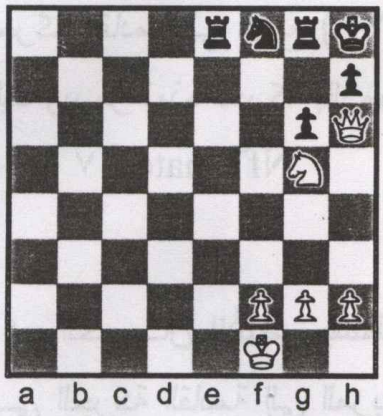
٥٠- الحصان الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلي مربع (هـ ٦) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ح هـ ٦) ، Ne6 mate



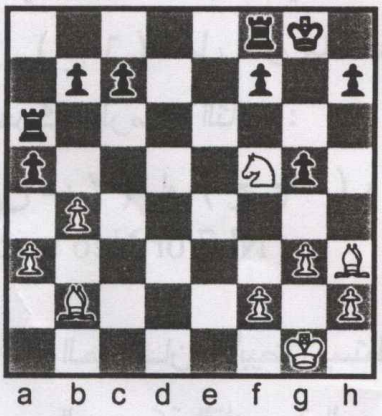
٥١- الحصـــان الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلي مربع (و ٧) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ح و ٧) Nf7 mate

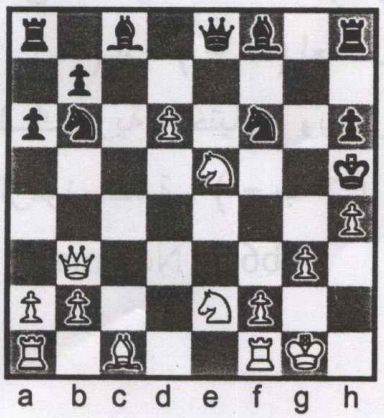


٥٢ - الحصان الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلى مربع (هـ ٧) لعمـــل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ح هـ ٧) Ne7 mate



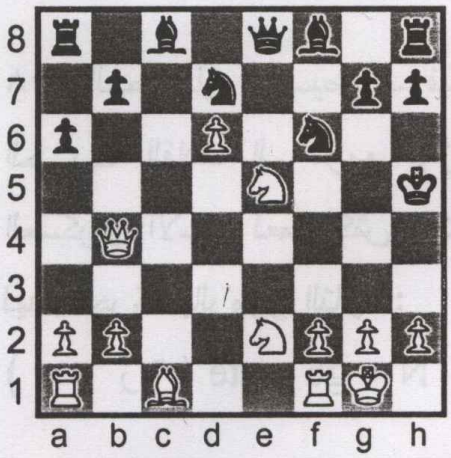
٥٣- الحصـــان الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلي مربع (و ٤) لعمـــل كش مات ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :



(ح و ٤) Nf4 mate

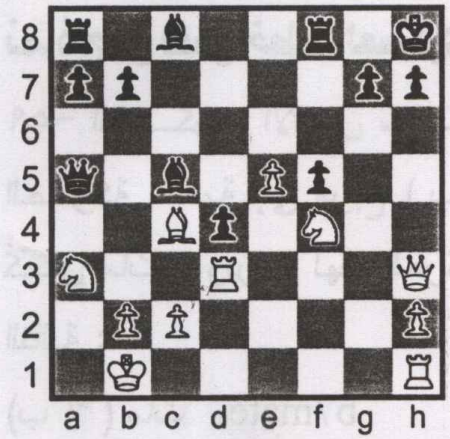
٥٤- الحصـــان الأبيض سوف يذهب فـــي الحركة القادمة إلي مربع (ز ٣) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ح ز ٣) Ng3 mate



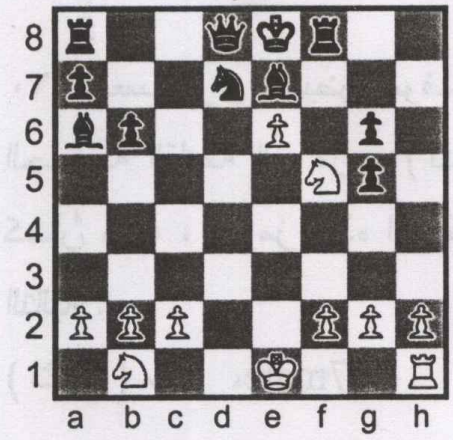
٥٥- الحصـــان الأبيض سوف يذهب في الحركة القادمة إلي مربع (ز ٦) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ح ز ٦) Ng6 mate



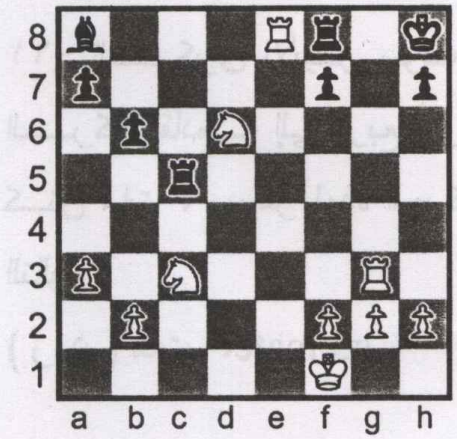
٥٦- الحصـــان الأبيض سوف يذهب فـــي الحركة القادمة إلي مربع (ز ٧) لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

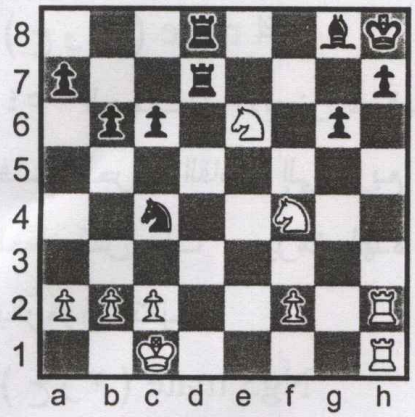
(ح ز ٧) Ng7 mate



٥٧- الحصـــان الأبيض سوف يذهب فـــي الحركة القادمة إلى مربع (ز ٣) ويـــأخذ العســـكرى الاسود لعمل كش مـــات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ح × ز ٣) مات ، N × g3 mate

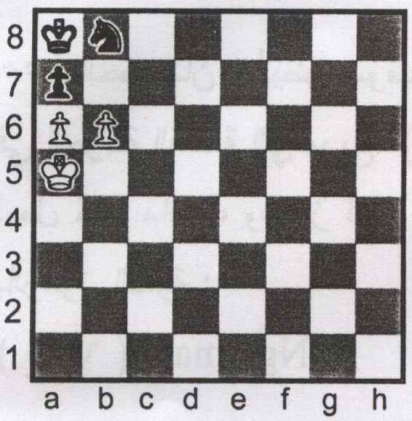




٥٨- الحصـــان الأبـــيض سوف يذهب في الحـــركة القادمة إلى مربع (ز٦) ويأخذ العسكرى الأسود لعمل كش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

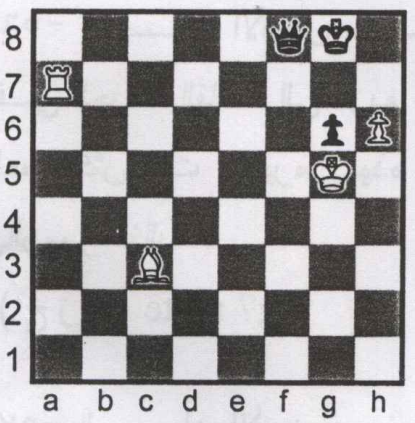
(ح × ز٦) N × g6 mate

نماذج من بعض خطط العسكرى :



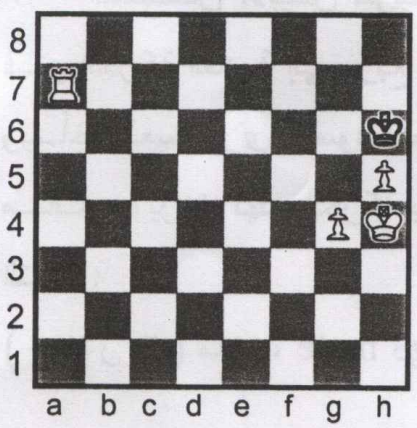
٥٩- العســـكرى الأبيض سوف يذهب في الحـــركة القادمة إلى مربع (ب٧) لعمل كـــش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ب ٧) مات ، b7mate



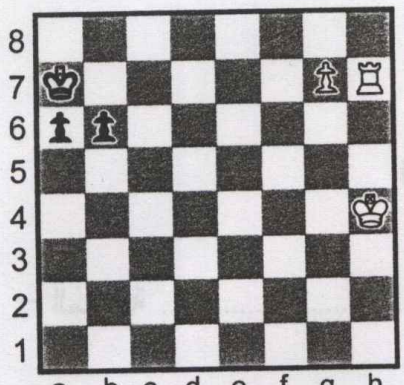
٦٠- العســـكرى الأبيض سوف يذهب في الحـــركة القادمة إلى مربع (ث٧) لعمل كـــشٌ مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ث ٧) مات ، h7mate



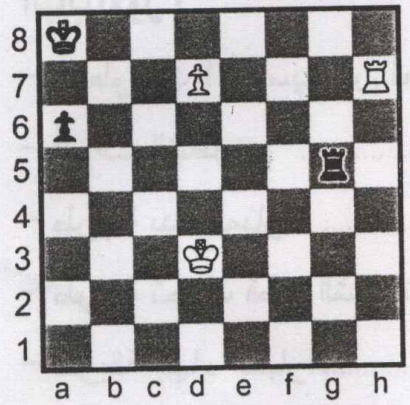
٦١- العســـكرى الأبيض سوف يذهب في الحـــركة القادمـــة إلى مربع (ز٥) لعمل كـــش مات ، ويرمز لهذه الحركة بالرموز التالية :

(ز ٥) مات ، g5 mate



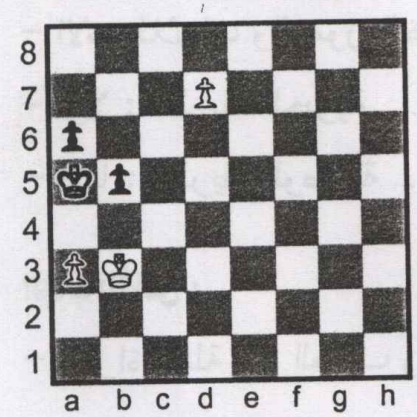
٦٢- في هذه الحركة يمكن للعسكرى فى الحركة التالية أن يرقى العسكرى بأن يخرج العسكرى خارج المباراة وينزل بدلا عن العسكرى الوزير ، أو الطبيا ، ويرمز لهذه الحركة بالتالى :

{ز ٨ ط او ز٨ و } - (ز ٨ ر أو ز٨ و) g8Q or g8R mate



٦٣- في هذه الحركة يمكن للعسكرى فى الحركة التالية أن يرقى العسكرى بأن يخرج العسكرى خارج المباراة وينزل بدلا عن العسكرى الوزير أو الطبيا ، ويرمز لهذه الحركة بالتالى :

{د٨ ط أو د٨ و} - (د ٨ رأو د٨ و) d8Q or d8R mate



٦٤- في هذه الحركة يمكن للعسكرى فى الحركة التالية أن يرقى العسكرى بأن يخرج العسكرى خارج المباراة وينزل بدلا من العسكرى الوزير ، أو الفيل ، ويرمز لهذه الحركة بالتالي : { د٨ ف } - (د ٨ م أو د٨ و) d8Q or d8B mate

المراجع

- Know the game chess .
- Simple checkmates .
- 200 Demanding chess puzzles .
- The usborne chess puzzles .

الفهـــرس

الـمـــوضـــوع	رقم الصفحة
- المقدمة	٣
الباب الأول :	
- المعلومات الأساسية عن لعبة الشطرنج	٥
- أدوات الشطرنج	٥
- طريقة بدء المباراة	٨
- طريقة تحرك قطع الشطرنج فى المباراة	٨
- طريقة إنهاء المباراة.....	٣٠
- الاصطلاحات والرموز الخاصة بلعبة الشطرنج	٣٠
- أولا : الطريقة الجبرية	٣١
- ثانيا : الطريقة الوصفية	٣٥
الباب الثانى :	
- مباراة كاملة بين المؤلف وجهاز الكمبيوتر	٤٢
الباب الثالث :	
- الأساليب التكتيكية والاستراتيجية فى إعداد خطط لعبة الشطرنج...	٧٧
المراجع	٩٥

اسم الكتـــاب : الشطرنج للناشئين
اســم المـؤلـف : أسامة الصباغ
اسم النـاشـــر : مكتبة ابن سينا
تصـميم الغـلاف : إبراهيم محمد إبراهيم
رقـم الإيـداع : ١٣٦١٢ / ٢٠٠٣
الـتـرقـيم الدولى 9 - 639 - 271 - 977

جميع الحقوق محفوظة للناشر
لا يجوز طبع أو نسخ أو تصوير أو تسجيل أو اقتباس أى جزء من الكتاب أو تخزينه بأية وسيلة ميكانيكية أو إلكترونية بدون إذن كتابى سابق من الناشر.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without written permission of the publisher.

تطلب جميع مطبوعاتنا بالمملكة العربية السعودية من وكيلنا الوحيد **مكتبة الساعى للنشر والتوزيع**
الرياض - هاتف : ٤٣٥٣٧٦٨ - ٤٣٥١٩٦٦ فاكس ٤٣٥٥٩٤٥ جدة هاتف : ٦٥٣٢٠٨٩ - ٦٥٢٤٠٩٥ فاكس : ٦٥٢٤١٨٩

طبع بمطابع ابن سينا القاهرة ت : ٣٢٠٩٧٢٨

Web site : www.ibnsina-eg.com E-mail : info@ibnsina-eg.com

هذا الكتاب

عرفت لعبة الشطرنج من قديم الأزل بأنها لعبة التميز والتفوق للأذكياء والمحنكين الذين يجيدون وضع خطط اللعب ، ويتقنون عمل التكتيكات الفنية التى تصل بهم إلى التغلب على المنافس .

ونظرا لحاجة هذه اللعبة إلى قدرة عالية من التفكير والتركيز فإنها تستغرق أوقاتا طويلة فى دراسة الخطة والخطة المضادة التى يمكن أن يلجأ إليها المنافس، ومن ثم فقد ظهرت أساليب متعددة ، وطرق متباينة ، وأفردت لها كتب ، وأقيمت من أجلها أبحاث ودراسات .

وقد شهدت لعبة الشطرنج منافسات حامية الوطيس شاهدها العالم كله عبر شاشات التليفزيون بين عتاة المتنافسين وبلغت جوائزها ملايين الدولارات .

ولما كانت هذه اللعبة تعتمد أساسًا على الخطط الذكية فإن الأطفال غالبا ما يريدون تلمس الخطوات التى تأخذ بأيديهم على طريق إجادة رسم الخطط ودراسة فكر ورؤية المنافس ، وهذا هو ما يحاول المؤلف تقديمه فى هذا الكتاب الذى شرح فيه كل ما يتعلق بلعبة الشطرنج من توضيح لدور كل قطعة وكيفية تحركها إلى كيفية رسم الخطط ، إلى جانب عرض مباراة تمت بين المؤلف وبين جهاز الكومبيوتر الذى يجيد التعامل مع هذه اللعبة بذكاء غير عادى .

وإذا كان البعض قد أشار إلى أن هذه اللعبة يمكن أن تكون محرمة شرعا ، فإن ابن حجر قد أباحها ، وذكر جماعة من أكابر أصحابه أنه مباح لكنهم قيدوا ذلك بحالة ما إذا سلمت الأموال عن الخسران ، واللسان عن الطغيان ، والصلاة عن النسيان . فهو أنس بين الإخوان ، واشتغال عن الغيبة والبهتان ، جاء ذلك فى كتاب كف الرعاع لابن حجر الهيتمى .

الناشر